平成2[illegible]種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 11月号 NOVEMBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1992年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻11号通巻95号

MEGA-CD PRESS

3×3 EYES
アネット再び
ロードブラスター
タイムギャル
プロ野球スーパーリーグCD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
ゆみみみっくす
AYA
ブラックホールアサルト

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ランドストーカー
三國志III
ボールジャックス
レミングス
ぷよぷよ
CRYING

ダブル別冊付録

ALL ABOUT TENGEN
総テンゲン色ブック

アレスタの軌跡
コンパイル責任編集 電忍アレスタのできるまで

特集
待ちに待った
THE ニューフェイス

コナミ、メガドラに参入! セガ・ファルコム、ついにタイトル発表! そしてソニックの新作は!
T.M.N.T、イースIV、シャイニングフォース外伝発売決定!

好奇心の

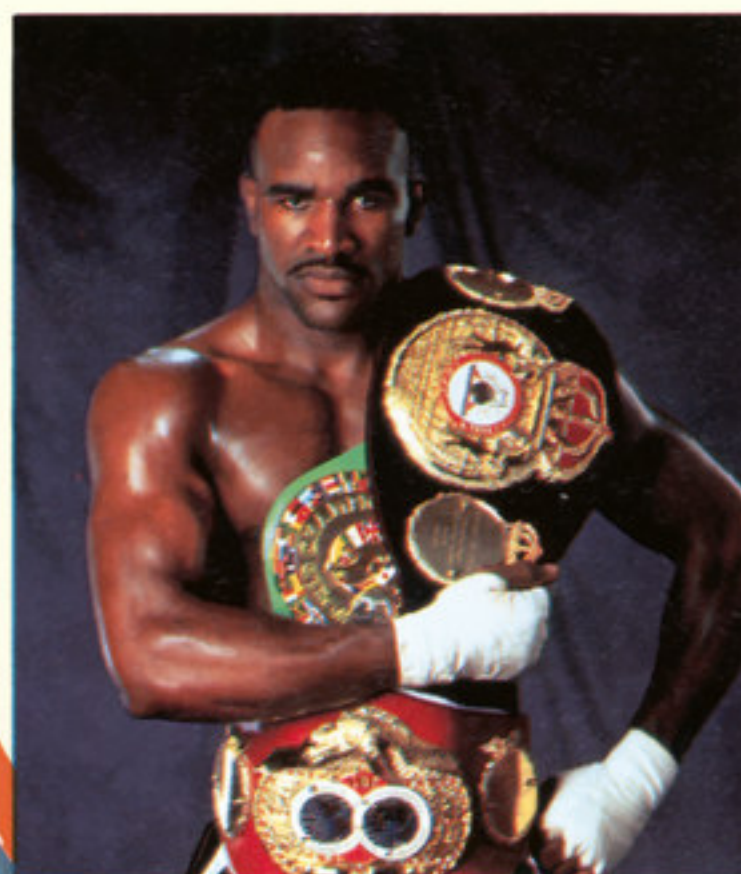
双子の王子が3つの世界で繰り広げるアクションストーリー!

Chiki Chiki Boys

チキチキボーイズ 10月9日発売 価格未定

失われた王国を復活させるために、三界(地界、天界、海界)をめぐり、ドラゴンブルーアイズを手に入れろ。

試合の興奮をそのまま再現、重量級パワーの炸裂だ!

Evander Holyfield's "REAL DEAL" Boxing™

ホリフィールド ボクシング
10月発売予定 価格未定

テレビ画面を見ているような迫力とリアルなグラフィックで、ヘビー級ボクシングの試合をまるごと体験。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

11月21日
全世界同時発売

- 相棒が登場。
- 2人プレイ可能。
- プレイは2モード。
- 新しいテクニックも登場!
- Zoneが増えた、容量倍増!

SONIC 2
THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
11月21日発売　価格未定
©1992 SEGA

ゲームギア版も
同時発売!!

画面はハメコミ合成です。

© SEGA

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

「ランドストーカー オリジナルシングルCD」をもれなくプレゼント

スペシャル予約キャンペーン実施中!!

三次元の
ゲームシーンが
新たなる冒険の
扉を開いた。

LANDSTALKER

バーチャルアドベンチャー

ランドストーカー

〜皇帝の財宝〜

行方不明のお宝「キング・ノールの財宝」を求めて、メルカトル島に今、着いたところだ。なんたってオレさまの仕事はトレジャーハンター、つまり“宝探し”ってわけだからな。名前はライル。そして一緒に旅する相棒が、このプチデビルのフライデー。ところで、オレたち同様に財宝のありかを探っているヤツがいるようだ。まっ、同業者に横取りされてもしょうがねえから、島の住人から情報を集めるとすっか…。さァて、どこから始めっかな。

○「冒険の記録なら きふはいらん
いつでもしゅうに記録できるが どうだね?
▶はい　いいえ

DDS 520

16メガ

バッテリーバックアップ

※DDS520：菱型で構成された3次元空間システム

10月30日発売予定

8,700円（税別・標準小売価格）

MEGA DRIVE

ランドストーカー
オリジナルCDも
ビクター音楽産業㈱より
12月16日発売
2500円(税込)

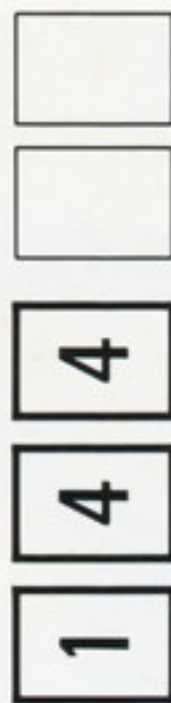
スペシャル予約キャンペーン

広告の裏面にある予約キャンペーンはがきに店頭印と必要事項を記入して応募すると、予約者全員に“オリジナルシングルCD”をプレゼントします。申込締切：1992年10月29日（当日消印有効）

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

のりしろ

1 4 4

東京都蒲田郵便局内私書箱35号

株式会社 セガ・エンタープライゼス

「ランドストーカースペシャル予約キャンペーン」係

62円切手をお貼りください。

①

〈切り取り〉

▶お客様申し込み用紙

≪お客様へ≫

このたびは「ランドストーカー」をご予約いただき、まことにありがとうございます。ご予約の際には、おそれいりますが、下記の予約手順に準じてお申し込み下さいますようお願い申し上げます。

予約手順

1. 切り取り線よりこのページを切り取る。
2. 太ワク内(A、C)に必要事項を記入する。
3. 最寄りの販売店にこの用紙を持参の上予約する。(Bに必ずお店の店判を押してもらって下さい。)
4. この「お客様申し込み用紙」を上の点線部分(①)で折り込み、のりしろ部分にのりづけし、封筒にしてお送り下さい。(必ず62円切手を貼り、投函して下さい。)
5. ご予約いただいた方に、もれなく「ランドストーカーオリジナルシングルCD」を送らせていただきます。

A

住所	〒		
氏名	フリガナ	電話番号	(　　) ―
年齢	年　月　日生(　歳)	性別	男・女

B

◎店判の押印と、店名・住所・電話番号を必ずお書き下さい。
(予約日　月　日)

B

▶販売店様保管用紙

≪販売店様へ≫

このキャンペーンはランドストーカーの予約をとっていただくためのものです。お客様がこの用紙をお持ちになりましたらお手数ですが店判を押印の上、上太線より切り取り、お客様申し込み用紙をお客様へお渡し下さい。

残りの半券部分「販売店様保管用紙」は販売店様にて保管の上、予約リスト作成等にご活用下さいませ。

尚、このキャンペーンのプレミアムは弊社からお客様へ直接発送させていただきます。

キャンペーンに関するお問合せは
03-3742-7068　お客様サービスセンター
までお願いします。

LANDSTALKER

ランドストーカースペシャル予約キャンペーン
〈予約カード販売店様控〉

C

住所	〒		
氏名	フリガナ	電話番号	(　　) ―
年齢	年　月　日生(　歳)	性別	男・女

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所　〒144 東京都品川区東品川1-31-5

MEGA-CD

SUPER LEAGUE CD プロ野球

MEGA-CDならではのこだわりが実現した超リアルプロ野球ゲーム登場。監督として作戦を出す采配システムや、コンピュータにすべてをまかせる観戦システムなど、4つのシステムの中から、いろいろな楽しみ方が選べるぞ。もちろん登場する球団、選手、球場などはすべて実名。'91年度公式データを使用。めざすは日本シリーズ優勝だ!!

プロ野球
スーパーリーグCD
10月発売予定 7,800円
©1992 SEGA
※このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。C SEGA

激闘!ペナントレース

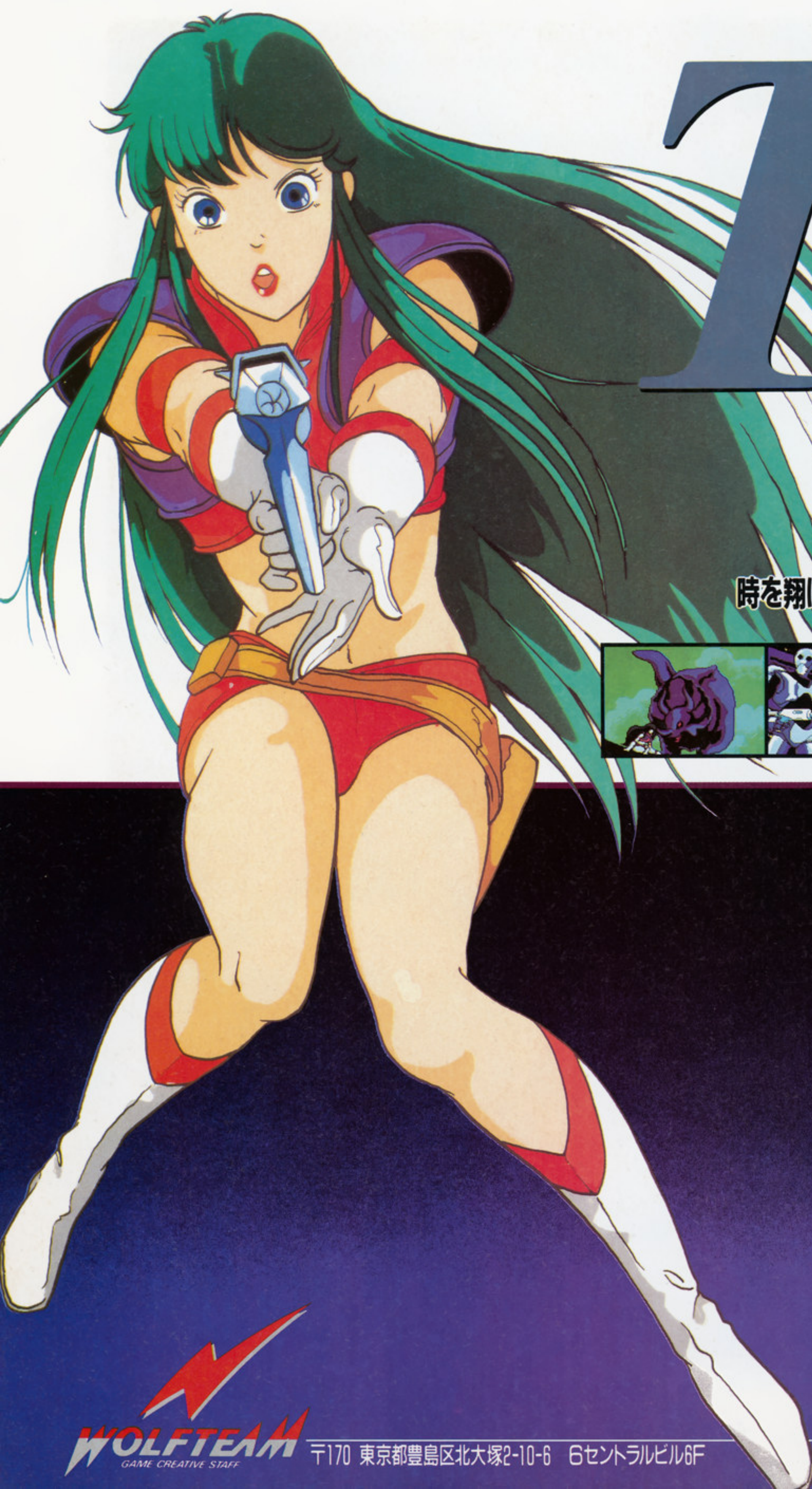
カメラワークにこだわった迫力画面は、まさにプロ野球シミュレーション。本物の野球中継と見まちがえる程のリアルさだ。

DARK WIZARD
ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

世界を制するのは光か闇か

4人の主人公による4つのストーリーが展開される、マルチシナリオを採用。君が選ぶのは、善か悪か。

12月発売予定
6,800円
©1992 SEGA/シナリオ&監修 寺田憲史

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
好評発売中
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。

©SEGA

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

Victor

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

MEGA CD

堂々の大活劇！

プリンス・オブ・ペルシャ

捕えられた姫を救うために、生死を賭けた戦いが始まる
待ち受ける敵、幾層にも連なる迷宮、頭脳を試す罠・・・・
ペルシャの宮殿を舞台に展開する、息もつかせぬ、これが大活劇

リアルで滑らかなキャラクターの動きと迷宮内に秘められた様々な仕掛け
完成度抜群のアクション・パズル・ゲームとして世界中を驚かせた、
あの「プリンス・オブ・ペルシャ」が、ふんだんに取り入れられたアニメや
CD音源を多用した音楽、そして見事なゲーム・バランスと
MEGA-CDならではのクオリティーで絶賛発売中！

好評発売中
希望小売価格 ¥7,800（税別）

MEGA CD

縦横無尽の大活躍！

ワンダードッグ

- 日本ビクターから発売になったCD-ROM内蔵一体型マルチアミューズメントプレイヤー WONDERMEGA のマスコットキャラクター「ワンダードッグ」が主人公で大活躍
- オープニングやエンディングの楽しいアニメはもちろん、背景の多重スクロールや大仕掛のトリックなど「MEGA-CD」の機能をフルに活かしたグラフィック
- 歩く、走る、跳ぶ、穴を掘る、空を飛ぶなど多彩な動きとコミカルなキャラクター
- 小さく可愛いキャラクターから画面一杯の「デカキャラ」まで約400種の敵キャラ
- 全8面のスリル満載の横スクロール型のアクションゲームで「MEGA-CD」の新しい魅力を満喫下さい

好評発売中
希望小売価格 ¥7,200（税別）

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

これはまさに格闘技！

近未来ハイパー・カー・アクション・ゲーム メタル・ファング

カー・アクションのスピードと興奮にローラー・ゲームの
スリルをミックスした全く新しいカーレース・ゲームの登場だ

用意された32人の変化にとんだプレイヤーから4人を選択して1チームを編成
「攻撃」と「守備」に分かれて対戦し、決められた時間内にとれただけ
周回出来るかのポイントを争います 相手を妨害したり、
クラッシュさせたりと作戦を考えながらのプレイは、まさに格闘技

近日発売予定
価格未定

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

威風堂々、英雄史。

あの「三國志」が11月8日ついに
メガドライブ・スーパーファミコンで登場!!

三國志III

歴史シミュレーションゲーム

メガドライブ/スーパーファミコン:14,800円(バッテリーバックアップ付)

●パソコン各機種:14,800円〜16,800円/withサウンドウェア(CD付):17,200円●スーパーガイドブック(上巻11月・下巻12月刊行予定):予価各980円(税込)
●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:KECH-1024:2,900円(税込)作曲・プロデュース/向谷 実

※画面写真はスーパーファミコン版のものです。

三國志シリーズ第3弾は、なにもかもが圧巻の迫力!! パソコン版の空前の大ヒットも記憶に新しい今、ついにスーパーファミコン版で堂々の登場だ! ポイントは武将それぞれの個性をつかんでうまく才能を活かすこと。さらに500名を超える驚きの登場武将、白熱のHEX戦、現実そのものの外交交渉——グラフィックもさらに美しく、ここに三國志の粋を見る!!

光栄オリジナルBGM集Vol.7
三國志3/スーパーロイヤルブラッド
スーパーファミコン版オリジナル音源より収録
オリジナル楽譜集付
11月26日発売 ●KECH-1032
定価2,500円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

決断のス・ス・メ。

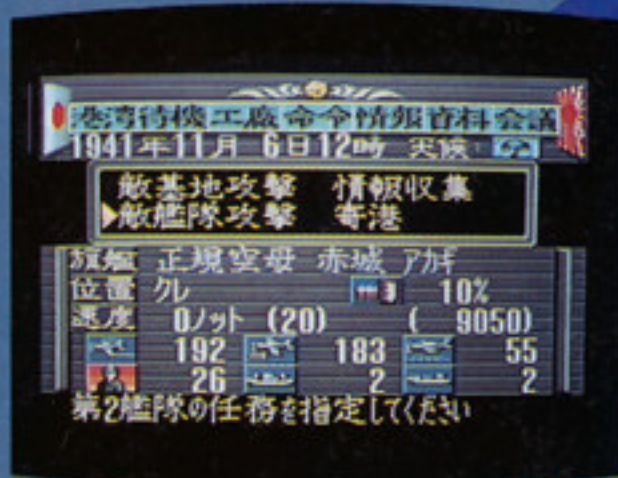
ゲームが始まれば、きみは勇敢な提督だ。
太平洋の覇権を目標に、巨大戦艦を指揮して進む。
さて、提督にまず必要な能力といえば判断力。
会議、戦闘等、決断しなければならないことは多い。
ではここでいくつかのコツをお教えしよう。
例えば艦隊を出港させるにも、やり方があるのだ。

START

◆メイン画面

すべての始まりはここから。
必要なコマンドは使いやすい
プルダウンメニュー方式だ。
この画面の中で、次の作戦を常に
練ることで勝利が近づくだろう。

◆会議

陸軍と行う作戦会議だ。ここで
どの基地を守り、どこを攻めるか
決定する。自分の要望を通すには、
作戦能力の高い将校を出席させて
根気よく説得することが大事だ。

◆出港

ついに母港・呉を出る日が来た。
航海の準備は万全だろうか。
また第一の目標は何だったか?
会議で決定した重点目標や、戦略を
もう一度チェックしてみてほしい。
明日はもう、太平洋の上なのだから。

◆燃料補給

太平洋上で燃料切れを起こしたら
大問題だ。充分な補給が戦艦の命。
一斉にではなく、先に出港する艦隊を
決めて順番に補給すれば効率がよい。

◆艦隊編成

空母、駆逐艦、潜水艦など様々な
種類の艦隊を編成するコツは、
自分の戦略をよく考えることだ。
待ち伏せ、奇襲、情報収集を行う
潜水艦隊を作ってみるなど、
戦略に合わせて編成してみよう。

メガドライブ
スーパーファミコン
好評
発売中

作曲/宮川 泰

WWIIゲーム

提督の決断

メガドライブ(バッテリーバックアップ付 2ヵ所セーブが可能)・スーパーファミコン(バッテリーバックアップ付 2ヵ所セーブが可能):14,800円

●パソコン各機種:14,800円－16,800円/withサウンドウェア(CD付)14,800円●スーパーガイドブック:980円(税込)●ハンドブック:1,860円(税込)
●CD:H29E-20006:2,987円(税込)/CT:26CE-1006:2,678円(税込)

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

あなたの夢が世界を結ぶ。

全世界を結ぶネットワーク――
それが社長となったあなたの使命だ。
乗客のニーズは？他社の様子は？
安全・快適な空の旅を提供することが
航空王への第一歩だ。
はたして大空を手にするのは誰か？
夢とロマンのビジネスゲーム、登場！

ホノルルに
支社を開設しました。

どの投資を
変更しますか？

AIR LINES

11・1
発売予定

大空に賭ける

エアマネジメント

ビジネスシミュレーションゲーム

メガドライブ版(バッテリーバックアップ付・2ヵ所セーブが可能):11,800円

●スーパーファミコン/パソコン各機種:11,800円
●ハンドブック:1,600円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。

■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

スクランブル、発令。

11月20日新発売予定

メガ・CD専用 価格8,400円(税別)

AFTER BURNER III™

アフターバーナーIII

海外名作シリーズ第1弾!!
未体験のフューチャー・スポーツ。

スピードボール2

SPEEDBALL 2

4メガROM
価格6,800円(税別)

MEGA CD
MEGA DRIVE

DATA WEST
visual conversation

メガ・CD専用 MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

DAPS
特許出願中

パソコン大人気シリーズ、MEGA-CDで衝撃のデビュー!!

[AYA]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

サイキック・ディテクティヴ・シリーズ Vol.3 アヤ

「あなたに会いたかった。私を殺したあなたに…」――幽玄の美に包まれ、彼女は悲しそうに咳く。人間の「こころ」に潜入する能力を持つ探偵、降矢木和哉はまたも、クライアントの心にダイブする――。生と死が交錯する中で演じられる神秘なサイコ・トランス。そして、そこには恐るべき罠が待っていた――。フルセットのDAPSを搭載し、途切れる事のない連続アニメーションと音楽+音声+効果音の同時平行再生を実現！他に類を見ない高度なリアルタイムAVアドベンチャーです。

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

MEGA DRIVE

FOCA OFFICIAL

F1 SUPER LICENSE
エフワン スーパーライセンス

監修 中嶋悟

前作のF1グランプリをさらにグレードアップ！全ドライバーを実名、実像で登場。

マシン形状、カラーリング、グランプリコースをより忠実に再現。アニメーションもふえ、8メガをフルに使ったグラフィックス。トップビュータイプでスムーズなレースを体験できる。バックアップカートリッジ付なので最速タイム等の保存も可能。

サーキット・ドライバーが実名で登場!!

アイルトン・セナ
マクラーレンMP4/7ホンダ
ゲルハルト・ベルガー
マクラーレンMP4/7ホンダ
ナイジェル・マンセル
ウイリアムズFW14Bルノー
リカルド・パトレーゼ
ウイリアムズFW14Bルノー
ジャン・アレジ
フェラーリF92A
イワン・カペリ
フェラーリF92A
ミハエル・シューマッハ
ベネトンB192フォード
マーチン・ブランドル
ベネトンB192フォード

8メガ バックアップカートリッジ

12月下旬発売予定 予価9,000円(税別) 画面は開発中の物です。

SUPER F-1 HERO
スーパーエフワンヒーロー

臨場感あふれる3D映像のコクピット画面。タイヤ、ウイングなどそれぞれのパーツによりセッティング可能。サーキットは実在する世界16コースを再現。SFCの回転、拡大などの機能をフルに生かしたレース画面。

スーパーファミコン 3D 8メガ 11月下旬発売予定 予価8,900円(税別)

元F-1レーサー中嶋悟（1991撮影）

VARIE VARIE CORPORATION
株式会社バリエ TEL. 03-5272-3535(代)
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F

MEGA CD

超人・生誕す！

■全8話構成
■戦闘はビジュアルカードバトルを採用
■会話モードは全て肉声で会話
■オープニング・エンディング共に歌入り

アドベンチャーRPG
A-RANK
サンダー

主題歌・挿入歌／子門　真人
モンスターデザイン／韮沢靖
原作・企画／遠藤正二朗

声の出演
乱由鷹……………緑川光
東峰夏彦…………林延年
竜…………………掛川裕彦
是玖斗陽子………久川綾
時代乱九郎………柴田秀勝
ファイブ…………田中秀幸

'93年1月 発売予定
価格未定

LIPシステム第2弾！

Language・Interactive・Picture・System。「魔法の少女シルキーリップ」で開発されたシステムで、対話によりプレイヤーのステータス属性などが変化していく。通常のADVの様に行動やセリフを選択するのではなく、キャラの感情を選択して会話をするのが、ＬＩＰシステムの大きな特徴となっている。
今回の「Aランク サンダー」では、システムが更にバージョンアップされている。

RIOT
株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

CONTENTS

ダブル冊別付録
ALL ABOUT TENGEN
総テンゲン色Book
アレスタの軌跡
コンパイル責任編集
電忍アレスタのできるまで

スイッチ

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA
メガドラソフト売上げ TOP10
SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

先月に引き続いて今月も上位陣は粒揃いな話題作で占められてるぞ。なかでも「サンダーストームFX」や「修羅の門」など新しい試みのソフトが上位にきてるのは、いい結果といえるんじゃないかな？　今後の意欲作にも期待だ！

1位 NEW SOFT サンダーストームFX
1550 POINTS

8年前に多くのマニアを虜にした人気LDゲームの移植作が見事トップに。色数はやや少ないけれど、なめらかさは必見モノだぞ。

ウルフ・チーム／'92・8・28発売／7,800円／SHT／CD

2位 NEW SOFT 修羅の門
1237 POINTS

原作も好評連載中の「修羅の門」が堂々2位をキープ。久々にハマれる熱さは多くの業界人も体験ずみ？コミックスも揃えるべし。

セガ／'92・8・7発売／6,000円／SLG／8M

3位 NEW SOFT スプラッターハウスPART2
1110 POINTS

隠れファンも多くいた快感(？)アクションゲームの続編。あいかわらず難しいけど、敵をザクザク倒すのはクセになるはずだぞ。

ナムコ／'92・8・4発売／5,800円／ACT／8M

4位 前回1位 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII
前作同様に面白いけど、やはり敵車の色は変えてほしかった？

セガ／'92・7・17 7,800円／RAC／8M、B・6 1073 POINTS

5位 前回2位 炎の闘球児ドッジ弾平
単純ながらも対戦の熱さはヤミツキもの。超低価格も嬉しいぞ。

セガ／'92・7・10 3,880円／SPT／4M、B・1 726 POINTS

6位 前回3位 THUNDER FORCE IV
ハデさは増したけど覚えパターンは減ったかも。初心者もOK？

テクノソフト／'92・7・24 8,800円／SHT／8M 558 POINTS

7位 前回6位 LUNAR THE SILVER STAR
CDユーザーなら一度はやるべきRPG。続編にもいまから期待。

ゲームアーツ／'92・6・26 7,800円／RPG／CD 501 POINTS

8位 前回4位 デトネイター・オーガン
アニメのデキはCDならではだが、尻切れな話は少々残念かな。

ホット・ビィ／'92・7・31 7,800円／ADV／CD 473 POINTS

9位 前回7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ
2も出るけど1作目だってまだ遊べる。ロングセラー更新中だ。

セガ／'91・7・26 6,000円／ACT／4M 352 POINTS

10位 NEW SOFT 熱血高校ドッジボール部サッカー編MD
くにおくんがいきなりサッカーで活躍。コミカル技が笑えるぞ。

パルソフト／'92・8・7 8,800円／SPT／4M 211 POINTS

SHOP DATA
ゲームギアソフト売上げ TOP5
GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

元気がないとか言われながら、タイトルだけはけっこう増えているゲームギア。秋から年末にかけても賑やかだぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	—	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII セガ／'92年8月28日発売／3,800円／RAC	231
2	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	118
3	—	炎の闘球児ドッジ弾平 セガ／'92年8月7日発売／3,500円／SPT	110
4	4	オリンピックゴールド セガ／'92年7月24日発売／3,800円／SPT	79
5	3	超プロ野球 セガ／'92年4月24日発売／3,500円／SPT	62

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は8月1日～8月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOP ヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

セナ監修はGG版でも健在。コーナー感覚もなかなか爽快だぞ。けど敵車は少ない？

3 炎の闘球児ドッジ弾平

人気の弾平がコマンド式のバトルに。技も多彩だ。

5 超プロ野球

GGで実名版はこれだけ。シーズンオフも遊べるぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月の予告どおりついにあのコナミがメガドラに参入をしてきたのだ。うぉー、めでたいぜ～。一方セガ・ファルコムも下の作品の他「イースⅣ」等大作の移植をドーンと発表したぞ。詳報はP.97だ！

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡシリーズ カプコン／VG他	305
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	132
3	6	キャプテンコマンドー カプコン／VG	41
4	11	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	40
5	8	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	37
6	7	コットン セガ／VG	36
7	—	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	33
8	—	餓狼伝説 SNK／NEO・GEO	28
9	4	ウルフファング データイースト／VG	27
10	5	天地を喰らう カプコン／VG他	26
11	15	シムシティ イマジニア／パソコン他	23
12	17	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	20
13	9	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	17
14	13	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	16
15	3	アラビアンファイト セガ／VG	14
16	—	ソニックウィングス ビデオシステム／VG	13
17	—	スターブレード ナムコ／VG	12
18	19	天外魔境シリーズ ハドソン／PCエンジン	10
19	—	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	9
20	—	V.R. セガ／VG	8

※このポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 T.M.N.T

コナミの参入第1弾はあのTMNTだ。来年は2カ月に1本出すというコナミには期待大だぜ。

祝 ハイパーロードモナーク

ようやく発表されたセガ・ファルコムの移植にあがったロードモナーク。緻密な戦略が魅力。

祝 スーパーブランディッシュ

まだ家庭用機に移植されていないブランディッシュも移植決定。往年のファルコムぽさがいいのだ。

※「ロードモナーク」「ブランディッシュ」の画面はパソコン版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

先日のAMショーでは「V.R.」などポリゴンゲームが目をひいてたけど、最近はNEO・GEOも頑張ってるみたいだね。ストⅡ人気はいつまで？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターⅡ'	カプコン
2	3	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ
3	—	ワールドヒーローズ	アルファ電子
4	—	爆裂クイズ魔Q大冒険	ナムコ
5	—	ソニックウィングス	ビデオシステム

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

3 ワールドヒーローズ

NEW FACE!

最近絶好調のNEO・GEOの新作だ。8人のヒーローたちの必殺技を使いこなせ。

5 ソニックウィングス

8種類の戦闘機とパイロットが選べる爽快シューティング。マルチエンドもイカス。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月から話題作が目白押しにランクインしてきて、なかなか混戦模様の上位陣。今月は「ファイナルファイトCD」が新たに入り、ランキングに大きな変動が出ているけど、トップはとりあえず、発売直前の「ランドストーカー」が奪取した。だが、来月以降はコナミ、セガ・ファルコム作品が上位を揺るがすことは必至のはず。今年の年末もメガドライブが熱いぞ。

リアルな箱庭で展開される新感覚アクションRPG!!

1位（前回4位）**ランドストーカー～皇帝の財宝～**
セガ／10月30日発売予定／8,700円／RPG／16M、B・4

175 POINTS

メガドラRPG史上最大の容量を使ったリアルな3D表現はまさに一見の価値あり。意外とゲーマー向けのデキかも？

かわいい相棒とともについに全貌が見えてきたぞ！

2位（前回3位）**ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**
セガ／11月21日発売予定／6,800円／ACT／8M

83 POINTS

発売まであと1月ほどになったソニック2も、除々に全貌が明かになってるぞ。相棒のテールや高速ダッシュがイカスぜ。

あの格闘ゲームの名作が完璧な移植でMEGA-CDに！

3位（前回—）**ファイナルファイトCD**
セガ／12月11日発売予定／価格未定／ACT／CD

81 POINTS

カプコン全面協力という強力な武器とともに完全移植が目指されているCD版。MEGA-CDの可能性に挑む意欲作だぞ。

高田裕三オリジナルのシナリオも必見だ！

4位（前回1位）**聖魔伝説3×3EYES**
セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／CD

79 POINTS

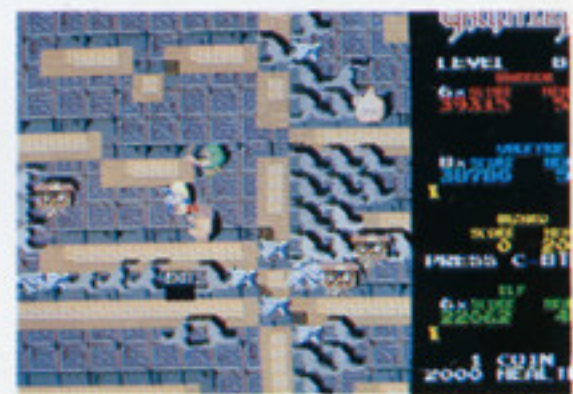
4位に落ちたものの、まだまだ上位とは僅差の人気があるキャラクターRPG。今月は街中イベントも明かになったぞ。

シリーズすべての謎が解明されるか？

5位（前回2位）**ファンタシースターIV**
セガ／発売日未定／価格未定／RPG

71 POINTS

まだまだ発売までは1年近くありそうだけど、PSスタッフ自らが企画を出しただけに期待は高まるばかり。続報を待て。

15位 ミッキー&ドナルド
あのディズニーの両スターが夢の競演。絵も最高だぞ。

19位 ガントレット
往年のゲーマーなら絶賛のデキ。4人プレイもあるぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	5	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	セガ／1月予定	52
7	8	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／10月下旬	32
8	14	ヴィクセン357	メサイヤ／10月23日	28
9	6	パワーアスリート	KANEKO／11月20日	24
10	16	ナイトストライカー	タイトー／発売日未定	20
11	—	スイッチ	セガ／2月予定	19
12	11	アフターバーナーIII	CRI／11月20日	18
13	7	電忍アレスタ	コンパイル／11月20日	17
14	—	チェルノブ	データイースト／10月9日	16
15	—	ミッキー&ドナルド	セガ／12月18日	14
16	—	天舞メガCDスペシャル	ウルフ・チーム／12月予定	13
17	—	タイムギャル	ウルフ・チーム／11月13日	11
18	—	幻影都市	マイクロキャビン／来春予定	10
19	—	ガントレット	テンゲン／1月予定	9
20	—	シルフィード(仮)	ゲームアーツ／発売日未定	8

※このポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
チェルノブ	10月9日	5,800円	データイースト／ACT／8M
チキチキボーイズ	10月16日	未定	セガ／ACT／8M
ヴィクセン357	10月23日	8,800円	メサイヤ／SLG／8M+B・B
機動警察パトレイバー～98式起動せよ！	10月23日	7,800円	マーバ／ADV／4M+B・B
スーパーH.Q.	10月23日	6,800円	タイトー／RAC／4M
CRYING～亜生命戦争	10月30日	6,800円	セガ／SHT／8M
ホリフィールド・ボクシング	10月30日	7,800円	セガ／SPT／4M
ランドストーカー～皇帝の財宝	10月30日	8,700円	セガ／RPG／16M+B・B
レミングス	10月30日	7,800円	サン電子／PUZ／8M
エアーマネジメント・大空に賭ける	11月1日	11,800円	光栄／SLG／8M+B・B
三國志III	11月8日	14,800円	光栄／SLG／12M+B・B
ぷよぷよ	11月13日	4,800円	セガ／PUZ／4M
パワーアスリート	11月20日	8,500円	KANEKO／ACT／8M
忍者外伝	11月20日	6,800円	セガ／ACT／8M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月21日	6,800円	セガ／ACT／8M
Junker's High	11月27日	7,800円	シムス／RAC／8M+B・B
プロ・フットボール	11月下旬	未定	EAビクター／SPT／4M
プロ・ホッケー	11月下旬	未定	EAビクター／SPT／4M
ロード・ラッシュ	11月下旬	未定	EAビクター／RAC／8M
ボールジャックス	11月未定	未定	ナムコ／SPT／2M
ランパート	12月4日	6,800円	テンゲン／SLG／4M
サイドポケット	12月4日	5,800円	データイースト／SPT／8M
ゼノン2	12月8日	8,600円	ピーシーエム・コンプリート／SHT／8M
GODS	12月8日	8,800円	ピーシーエム・コンプリート／ACT／8M+B・B
スーパー忍II	12月11日	6,800円	セガ／ACT／8M
G-LOC	12月11日	6,800円	セガ／SHT／8M
R.B.I.4ベースボール	12月18日	7,800円	テンゲン／SPT／8M
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	12月18日	8,300円	ビスコ／SHT／8M
マジンサーガ	12月18日	6,800円	セガ／ACT／8M
ミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス	12月18日	6,800円	セガ／ACT／8M
T. M. N. T. リターン オブ ザ シュレッダー	12月25日	6,800円	コナミ／ACT／8M
パチンコクーニャン	12月中旬	8,500円	ソフトビジョン／ETC／8M
CRUE BALL	12月下旬	未定	EAビクター／PIN／4M
チームUSA	12月下旬	未定	EAビクター／SPT／8M
ザ・キックボクシング	12月予定	未定	マイクロワールド／SPT／8M
中嶋悟 F-1 スーパーライセンス	12月予定	未定	バリエ／RAC／8M+B・B
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	1月14日	未定	セガ／ACT／16M
F22（仮）	1月下旬	未定	EAビクター／SHT／8M
ガントレット	1月予定	7,800円	テンゲン／A・RPG／8M（予）
魔天の創滅	1月予定	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
スティールタロンズ	1月予定	未定	テンゲン／SHT
ブギウギボーリング（仮）	1月予定	未定	ビスコ／SPT／4M
ヨーロッパ戦線	1月予定	未定	光栄／SLG／8M+B・B
ロードライアット	1月予定	未定	テンゲン／RAC
騎士伝説	3月下旬	9,800円	講談社総研／SLG／10M+B・B
デザート・ストライク（仮）	3月下旬	未定	EAビクター／SHT／8M
ラングリッサー2	来春予定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
ファンタシースターIV	93年	未定	セガ／RPG
ゴールデンアックス III	未定	未定	セガ／ACT
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産／RAC／4M
メガロマニア	未定	未定	CRI／SLG／8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
洗脳ゲームTEKIPAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG／8M+B・B
チャックロック	未定	未定	セガ／ACT／8M
バットマンリターンズ	未定	未定	セガ／ACT／8M
ジョー・モンタナIII（仮）	未定	未定	セガ／SPT／8M
タズマニア	未定	未定	セガ／ACT／4M
クラスティーズ ファン ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ザ シンプソンズ バートVS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT
魔神転生	未定	未定	シムス／ACT／8M

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
BLACK HOLE ASSAULT	10月23日	6,800円	マイクロネット／ACT／CD
プロ野球スーパーリーグCD	10月30日	7,800円	セガ／SPT／CD
タイムギャル	11月13日	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
アフターバーナーIII	11月20日	8,400円	CRI／SHT／CD
電忍アレスタ	11月20日	6,800円	コンパイル／SHT／CD
ゆみみみっくす	11月下旬	7,800円	ゲームアーツ／ADV／CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	11月下旬	7,800円	ゲームアーツ／TAB／CD
カプコンのクイズ殿様の野望	12月4日	7,800円	シムス／QIZ／CD
ファイナルファイト CD	12月11日	未定	セガ／ACT／CD
天舞メガCDスペシャル	12月予定	未定	ウルフ・チーム／SLG／CD
ポップンランド	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
ロードブラスターFX	12月予定	未定	ウルフ・チーム／RAC／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	12月予定	6,800円	セガ／RPG／CD
Aランク サンダー	1月予定	7,400円	RIOT／ADV／CD
シムアース	1月予定	未定	セガ／SLG／CD
アネット再び	1月予定	未定	ウルフ・チーム／ACT／CD
笑ゥせぇるすまん	1月予定	未定	セガ／ADV／CD
デバステイター	2月予定	未定	ウルフ・チーム／ACT／CD
アークスI・II・III	2月予定	未定	ウルフ・チーム／RPG／CD
銀河鉄道999	2月予定	7,800円	RIOT／RPG／CD
スイッチ	3月予定	未定	セガ／ADV／CD
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	3月予定	未定	セガ／ACT／CD
サイボーグ009	3月予定	7,800円	RIOT／ACT／CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ／SLG／CD
Vay～流星の鎧	来春予定	7,800円	シムス／RPG／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	来春予定	未定	セガ／RPG／CD
PRESENCEノスタルジアII	来春予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
幻影都市	来春予定	未定	マイクロキャビン／RPG／CD
シスターソニック（ぽっぷるメイル SCD改）	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパーブランディッシュ	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパー大戦略III SCD	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
ハイパーロードモナーク	93年秋予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
ロードス島戦記	93年末予定	未定	セガ／RPG／CD
テラフォーミング	93年予定	6,800円	パック・イン・ビデオ／SHT／CD
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
AYA	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
ジャガー（仮）	未定	未定	ビクター音産／RAC／CD
ウルフチャイルド	未定	未定	ビクター音産／ACT／CD
IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI／RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT／CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー／SHT／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ファンタシースター外伝	10月16日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
IN THE WAKE OF VAMPIRE	10月23日	4,500円	シムス／ACT／2M
バットマンリターンズ	10月23日	3,500円	セガ／ACT／2M
チャックロック	10月30日	3,500円	セガ／ACT／2M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月21日	3,800円	セガ／ACT／4M
ベアナックル	11月27日	3,500円	セガ／ACT／2M
The GG忍II	12月4日	3,500円	セガ／ACT／2M
クニちゃんのゲーム天国Part2	12月11日	3,500円	セガ／TAB／2M
シャイニング・フォース外伝	12月18日	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	1月24日	3,800円	セガ／ACT／2M
レミングス	2月26日	3,500円	セガ／PUZ／2M
サッカー（仮）	2月上旬	4,500円	シムス／SP-T／2M
ゴルフ（仮）	3月中旬	4,500円	シムス／SPT／2M
ぷよぷよ	3月予定	未定	セガ／PUZ／1M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
GPライダー	未定	未定	セガ／RAC

BE・メガ編集部チェーック!!

待望のコナミ参入で勢いがつきっぱなしのメガドラだけど、話題の移植もまだまだ登場予定なのだ？　右の新作にも期待！

マイクロワールドのキックボクシングは滑らか。

ロードラッシュほかEAビクターの海外移植は期待大。

ビスコのブギウギボーリングも完成間近。

ジェネシスの移植はこのホッケーやアメフト物もある。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

FUMU FUMU

セガ・エンタープライゼス

ついに、セガ・パワーを集結した大型イベント「遊星セガ・ワールド」を12月6日に実施いたします。読者のみなさんとソフトメーカーの全面協力によって成り立つお祭りですので、この場を借りてよろしくお願いします。10月30日の「ランドストーカー」、11月21日に正式決定した「ソニック2」と年末に向けてセガはやります。

ウルフ・チーム

じ・く・うのか〜なた〜♪っとくれば、11月13日発売予定のMEGA-CD新作「タイムギャル」ですネ。あちらこちらのイベントで流れていたので、みなさんも覚えているでしょう？　唄っているのは主人公レイカちゃん(山本百合子さん)／　この歌がカラオケになったら、こももは唄いまくっちゃいます。あと1カ月／楽しみに待っててくださいネ。　(こもも)

ゲームアーツ

いまゲームアーツにはＢＥＥＰのスタッフがきています。きっとNice(ナイス)な記事を書いてくれるでしょう。記事内容はもちろん新作「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」、そして「ゆみみみっくす」。どちらもMEGA-CD専用で、11月下旬発売予定です。デキはめっちゃくちゃいいから乞うご期待／　本当に自信をもっておススメします。よろしく。

コナミ

メガドライブのユーザーのみなさん／はじめましてコナミ広報担当の早坂でございます。私もこの日を首を長〜くして待っておりました。社内でも極秘にスタートしていた開発も、ただいま最終ラウンドまっさかり。スタッフもプッツン切れまくっていて、スイミン不足や一週間泊り込みの人など体調も悪くなります。ＭＤオリジナル「T.M.N.T.」ぜひ期待してください。

コンパイル

コンパイルファンのみんな、長い間おまたせ／「電忍アレスタ」が、とうとう来月発売されるぞ／　発売日がこんなに遅れたのは、より面白いゲームを世に送り出そうとしたからなんだ。おかげで「電忍アレスタ」の完成度は最高レベルに達した／　しかも今月号はコンパイル企画制作の付録つき／　君はアレスタの歴史を知っているか(プリンの話も…)。

シュールド・ウェーブ

夏は、私たちシュールド・ウェーブ開発一同、山ごもりして秘密合宿をやりました。今回は、その知られざる特訓の一部をお教えしましょう。○月○日am6時アイデア100連発（全員で100のアイデアを出すまで朝飯はおあづけ）am8時、滝(たき)に打たれてノスタルジアIIの秘技、「深層心理システム」の技を会得(えとく)？……皆さん年末ソフトにご期待を!?(ホッタ)

データイースト

発表後、発売がノビノビになっていた「CHELNOV(チェルノブ)」が、ついにスタンバイ完了／　近日発売になります。〝気味が悪い〟と絶賛された走行アニメーションをはじめ、シュールな背景、雄叫(おたけ)び入りのノリノリなサウンドなど、業務用を昇華した特大自信作／　転落、火だるま、水没など、ユニークな「CHELNOV」のプレイヤーアウトにもご注意あれ!!

テンゲン

全国各地で開催された夏のイベントで、テンゲンブースは大盛況でした。来てくれた皆さんありがとう／　その出展ソフトのなかで真っ先に発売予定なのが「ランパート」です。面白さ抜群、熱くなることウケあい。だけど、２Ｐ対戦で燃えすぎて、本物のバトルに……なんてダメだよん。ところで今月の付録は見てくれたかな？　これで君もテンゲン通だ／

東亜プラン

枯れ葉舞う、ちょっとセンチメンタルな秋……。ん一僕ってロマンチスト。〝たとえば〜メガドラあるだ〜けで、ソフトが買いたくなる〜こと、なにより面白いソ〜フト気づかせ〜てくれたネェ〜〟と、どこかで聞いたようなフレーズを歌ってる場合の東亜プランは、何よりも面白いソフト「スラップファイトＭＤ」と「テキパキ」をあなたに気づいてほし〜っ／

バリエ

みなさんこんにちは。久々に登場のバリエです。まずは新作のＰＲをします。12月に発売が噂される「Ｆ１スーパーライセンス」ですが、開発は着々と進行中です。グラフィック等も前作以上／　良いものを作ろうと開発もがんばっています／　ヘタなものを作ってみんなから「おしおきよ／」って神威(かむい)を受けたくないしね……。　(指導員　木村)

ビクター音産

夏から秋にかけて全国各地で開催された各種のゲームイベントもようやく一段落しました。

さてビクター音楽産業では、先月社長が誌面に登場したイギリスのコア・デザイン社とともに、秋の夜長「ウルフ・チャイルド」の製作にいそしんでおります。なかなかスピード感のあるカッチョイイアクションゲームができつつあるのだ／

ビスコ

読者のみなさん、こんにちは。今回の伝言はMD初のボーリング!!　これは期待できますです〝ハイ〟。発売は1月を予定しています。タイトルは「ブギウギボーリング」、期待して待っててくれ〜。

なお、12月発売予定の「Cal.50」も同様によろしくお願いいたします。これからも新作ゲームをドンドン出します。よろしく／　(いっと)

メサイヤ

ヴィクセン357やラングリッサーは、戦術をもってコマを動かして楽しむほかに、ストーリーを追っていくなかでキャラクターを育て上げる楽しみももっている。つまりシミュレーションゲームとRPGの要素をプラスしたものである。そこで、これらを称して〝シミュレーションRPG〟と言ってしまいたい。的(まと)を得た言い方だと思うのだがどうだろうか。(菊池)

マイクロネット

「ＢＨＡ(ブラックホールアサルト)」を東京おもちゃショーで発表してから4ヵ月、長かったのか短かったのか判(わか)らないうちに、とうとう発売日を迎えることになりました。各地のイベントで、一所懸命にプレイをしてくれた人、「好きだからこそ」と文句を言ってくれた人、等々。本当にありがとうございました。きっと満足してもらえるはずです。ぜひ買ってくださいね。　(ＰＢ)

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ／というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

ここ数カ月、いろんなニュースで賑わっているメガドラ関係だけど、そんな話題作たちもいずれはこのドッグレースの枠に入って、出走するはず……。というわけで、今後ともみんなのためになるレビューをフルパワーでやっていくから、期待しててくれよな。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。

なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

10月23日発売

ヴィクセン357

メサイヤ/8,800円/SLG/8M
バックアップ(4)/1人プレイのみ

ストーリーを重視した、戦略的SFシミュレーション。全16面構成。迫力の戦闘シーンと、個性あふれるキャラの会話が臨場感を増す。

平均オッズ 6.75

2枠

11月1日発売

エアーマネジメント 大空に賭ける

光栄/11,800円/SLG/8M
バックアップ(2)/4人まで対戦可能

スーファミオリジナル作品の移植。航空会社の社長となり、路線を増やし、航空機を購入しながら会社経営を進める光栄のビジネスSLG。

平均オッズ 6.25

Game Beginner Girl 青山ようこ

最初にパソコンを買ったのが5年前。最近とうとう2台目のマシン、98ノートを購入。前のマシンも周辺機器などで本当にお金がかかったけど、また同じ目に……。パソコンは本当に金食い虫です。

ヴィクセン357：ゲーム自体はけっこうハードかも。とは言っても、システムはシンプルで、シナリオも1本1本が短いうえビジュアルやストーリーも凝っているので、SLGが苦手な人でも飽きずにプレイできそう。キャラクターが魅力的なのもうれしいね。とくに女の子がカワイイ！ **8**

エアーマネジメント：現実的なビジネスシミュレーションだけあって、予備知識として各国事情なども知っていると有利。でも必要なのは経営センスで、歴史や戦争などのSLGとはまったくちがった戦略性が試されるのが新鮮ね。たまには武力以外で世界を手中にするのも楽しいわよ。 **7**

Foreign Game User OLI-X光治

やっと完成した自主制作盤の宣伝をさせてもらいます。ほしい人は現金書留で「栃木県今市市木和田島1567-198 山田誠」まで、1枚につき2300円を送ってくださいね。古代&細江両先生も参加してるよ。

ヴィクセン357：なんともメサイヤっぽいSLG。「ラングリッサー」タイプのゲームが好きな人にはいいかも。ただし、「ラングリッサー」ほど戦略性が深くなく、やや物足りなさを感じる気もする。話はかなり一本道的だけど、このテのゲームが好きな人にはオススメできるかな？ **6**

エアーマネジメント：かなり光栄っぽくないゲームで、個人的には好き(笑)。なにしろ遊び方がわかりやすく、アドバイス機能もあるから、初心者でも安心ってな具合い。欲を言うなら、もう少し音やアニメーションなどの、演出効果に凝ってほしかった。けど全体的に水準以上のデキだね。 **6**

Game Mania Group ハイローラーズ

渋谷洋一だ。最近〝バーチャル〟という言葉をやたらと耳にする機会が増えたが、猫も杓子も〝バーチャル〟と叫び、しかもみんなうさん臭いときてる。名前だけのハッタリバーチャルはもういらないぜ。

ヴィクセン357：「レイノス」等のSFメカものが好きな人向きのゲームだが、ゲーム自体はちょっと毛色の違う戦争SLGといった感じで、どうも決め手に欠ける。戦闘シーンは見ていてちょっと地味かも、後半のシナリオがツラすぎるのも気になる。敵ボスの魅力もイマイチだ。(超) **6**

エアーマネジメント：気になるのが移植度。メッセージやカーソルのスピードは遅いし、デモもイマイチ…とすべての面でスーファミ版より落ちる。後から出たのにこれではちょっと……。システム自体は悪くないから、新しもの好きにはいいけど、深くもないので飽きが少々早いかも。(超) **5**

General Game User ジャムおじさん

最近は本業の仕事のほうが、なにかと忙しくて楽しみといえばカラオケとテレビゲームくらいしかないおじさんです。メガドラは今月いろいろ楽しみなことがあったから、年末も満足できそうだなぁ。

ヴィクセン357：戦闘やシナリオ展開、キャラクター等を見ても、同社の「ラングリッサー」がかなりドラマチックだったぶん、こっちのほうは少々融通のきかない部分が気になるかな。謎を含めたストーリーもありがちに進むし、リセット技も必要だ。大勢いるキャラももうひといき。 **7**

エアーマネジメント：スーファミ用オリジナルの作品を移植した珍しいパターンだけど、気軽なわりにそこそこ楽しめるんじゃないかな。とくに飛行機をうまく就航させ、ドンドン新しい機体を買っていくのは、なかなか楽しいぞ。後半の達成感が薄くなるのは残念だが、及第点だよ。 **7**

3枠 10月30日発売 CRYING～亜生命戦争

セガ 6,800円/SHT/8M
コンティニュー制/2人同時プレイあり

ひさびさのセガオリジナルSHT。破壊された自然環境の未来の星でバイオハザードが多数出現。昆虫タイプと魚タイプから自機を選んで戦え。

平均オッズ 6.25

とにかく妖しい雰囲気が漂うシューティング。ちょっと不気味な生命体が、画面いっぱいに動き回る様はなかなかシュールです。EASYモードでも敵の攻撃はかなり目まぐるしいので、プレイ中は雰囲気なんて気にしている暇はないかも。武器の選択が勝利の決め手ね。 7

まずグラフィックがいい。パワーアップも派手だし、キャラクターもグロかったりして、虫嫌いの私はまいっちゃうくらい。でも敵の動きがかなりいいものの、ちょっとゴチャゴチャしてて難しすぎるのでは？ でも、ウデに自信がある人は挑戦する価値あるぞ？ 6

グログロのグラフィック。昆虫や魚介類ぽいデザイン。デカいキャラに、よくあるパワーアップ……と展開はごく普通だ。ゲームのデキ自体はまあまあだが、このテのものは飽き飽き。世界観の押しも弱く食傷気味のSHTは今どこへ……。(渋) 5

新しいタイプのシューティングを作ろうとしているのは買えるが、コンセプトやステージ設定が地味で、ややインパクトに欠けるのは残念。でも、とっつきやすくサクサク進むのはけっこう心地いいよ。2Pでやると自機を見失いやすいのは問題なくはないかな。 7

4枠 10月30日発売 ホリフィールド・ボクシング

セガ 7,800円 SPT 4M
バックアップ(3)/2人対戦プレイあり

現ヘビー級統一チャンピオンのホリフィールドを起用したボクシングゲーム。自分好みのボクサーをメイキングし、世界チャンピオンをめざせ。

平均オッズ 5.75

最近人気が復活してきたボクシング。タイムリーなゲームって感じね。自分でキャラを作って育てていくシステムだから、勝った時の喜びはひとしお。トランクスの色まで決められるあたりもなかなかグーです。実際のボクシングを見て研究するのが、上達のコツかも。 6

変わったボクシングゲーム。画面がTV中継のような感じでカメラの視点で見たようになっているのだが、これがかなりのクセモノで、自分の意志とは違って動いてしまうことが多い。見た目は斬新だが、欲求不満がたまるのは困る。もう少し気分良く遊べればなぁ。 5

視点移動によるリングの広がりがうまく表現されているのは新鮮だが、基本的にはタイミング重視のよくあるボクシングゲームだ。演出面ではほぼ文句なしのデキだが、実際に遊んでみるとかなりぎこちない。題材がホリフィールドというのも少々燃えないなぁ。(戦) 6

動いているのを見ると"おおっ"と思うけど、やってみるとパンチの打ちあいの駆け引きがほとんどできないし、上ガード、下ガードもわかりにくかったりする。本場アメリカ産ゆえに見せ方はうまいのだが、ゲームとしてはイマイチかな。効果音もなんかなさけないね。 6

5枠 10月30日発売 ランドストーカー～皇帝の財宝～

セガ 8,700円 A・RPG 16M
バックアップ(4)/1人プレイのみ

クライマックス内藤寛が送るA・RPG。新システムDDS520による斬新なクォータービューのステージでトレジャーハンターが活躍する。

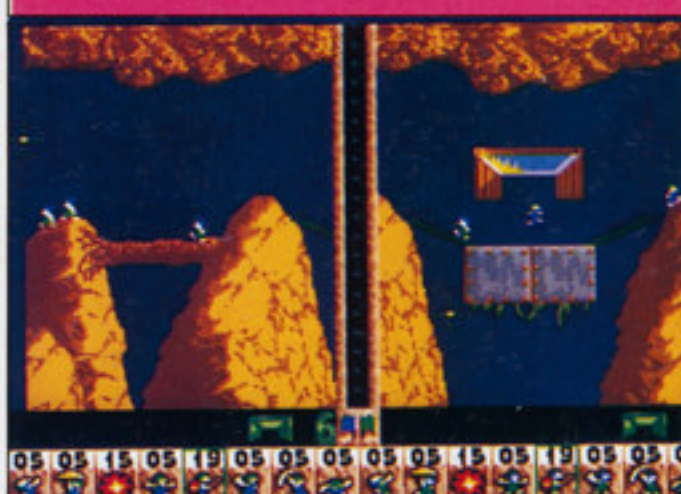
平均オッズ 8.0

視覚的な印象度ではピカイチ。視覚にここまでこだわったゲームも珍しいんじゃないかな。確かにグラフィック自体もいいけれど、立体感、視線など総合的な気配りが行き届いているのよね。でも先のほうのアクションがだんだん私の手に負えなくなるのは悲しいなぁ。 9

今回の作品はなかなか面白いね。内容は某ゼルダ的だけど、お話は充実。画面を斜めにしたことで高さの概念を生かしたマップを意識できるし、トラップもそれが基本となっているようだ。斜め画面はほとんど苦にならないが、動く岩場の高低差が見づらいのはツライ？ 8

このゲームはRPGというよりも、アクションパズルに近いノリがあると思う。謎解きの基本がアクションのため、"トラップをクリアする楽しみ"がメインな感じなのだ。テキスト派にはススメにくいが、ゼルダ派にはのめりこめるはず。でも歯ごたえはあるよ。(戦) 8

まずはキャラの実在感が見事だとほめたい。このキャラを動かして遊ぶのはホントに楽しいんだよね。でもアクションの難度がやや万人向けといえないのは残念かな。買物が凝りすぎとか気になる点も少々あるが、意欲作とはいえるはず。腕のある人は挑戦するべし。 7

6枠 10月30日発売 レミングス

サン電子 7,800円 PUZ 8M
パスワード制/2人対戦プレイあり

ワラワラ湧き出すレミングたちを、いかに脱出させるかという海外産出のパズルゲーム。さまざまな命令を下し規定数のレミングを救え。

平均オッズ 6.25

もういろいろな機種のもので遊んだけれど、それらと比べても決して遜色ないデキ。解き方が決まっているゲームだから、パターンを覚えてしまえば結構サクサク進みます。もちろん手ごわい面も多いけどね。でも、自爆をさせる時はあいかわらず胸が痛むなぁ……。 7

対戦モードもちゃんと入ってるし、移植のデキ自体は問題なし。ただ対戦時のスクロールスピードが異様に遅いのは気になる。また操作法も、なんとなくオリジナルとは感覚が違ってて、パソコン版に慣れている人にはちょっとツライかも。レミングス初心者にオススメ。 5

同じサン電子が作っているのに、どうも画面が弱くて残念だ。3大機種を制覇しているのに、メガドラ版はコマンド画面が一番地味だし、操作的にもSFC版の6ボタン、PCエンジンのマウス対応に負けているのがツライ。へぺれけ面はいいけど、ちょっとなぁ。(超) 5

頭をしぼって苦しむというパズルと違いとにかくやってて"楽しい"というのがこのゲームの魅力。確かにいろんな機種で出てるから、移植度とかも見るべきだろうけど、そのへんが関係ない人にはやっぱりオススメできる。メガドラだけのおまけもうれしいね。 8

7枠

11月13日発売

タイムギャル

ウルフ・チーム/7,800円/ACT/CD

コンティニュー制/1人プレイのみ

7年前に登場したタイトーの人気LDゲームをアレンジ移植。タイムマシンを奪ったルーダを追いかけ、レイカが時空の彼方へ飛び立つ。

平均オッズ 7.5

さすがにLDゲームの名作と言われるだけはあります。オープニングから歌入りで飛ばしてますね(笑)。レイカちゃんが様々な時代に現れては、あっちこっち飛び回らせるだけなのに、それがなんとも楽しいのです。アニメを見てるだけでもワクワクできますよ。 ⑧

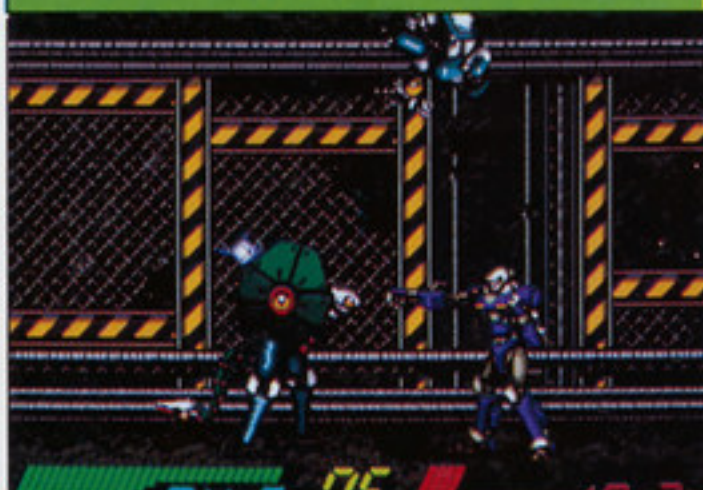
「サンダーストームFX」より、絵は確実にキレイになっている。ただしアーケード版は矢印表示だったのが、上下左右のランプ(?)に変更されてしまった。これが画面の端にあるから、少々わかりにくくて困る。基本的に覚えゲームなので、ゲーム性は非常に低いけどね。 ⑥

ゲーセン版をプレイしてた当時はまさかこういう形で移植されるとは思いもしなかったぜ。オリジナル版よりも読み込みが速く展開がスムーズなのが嬉しい。レバーを入れる方向は同じだが、裏技までは移植されてないようだ。デキは最高だが、寿命は短いかも?(超) ⑧

「サンダーストームFX」で見事な移植を見せてくれたウルフだけど、今回の移植はちゃんと絵が描き直してあって、力の入れぐあいがわかるね。パスワードもついてるし、知らない人でも手軽に遊べるのがいいぞ。でもレイカの脳天気な声は好みが分かれるかも? ⑧

8枠

10月23日発売

BLACK HOLE ASSULT

マイクロネット/6,800円/ACT/CD

コンティニュー制/2人対戦プレイあり

あの「ヘビーノバ」から数年後の世界で展開される、ロボット格闘アクションゲーム。2人対戦モードでは8体のロボットから選択可能。

平均オッズ 6.25

まずはSF映画のようなオープニングで気分がぐーっと盛り上がります。対戦に弱い人も、イージーならば簡単にコンピュータに勝ちゃうのがうれしいですね。格闘モノとはいえ、操作もそれほど複雑ではないから、安心して。ロボットもなかなか個性派ぞろいよ。 ⑥

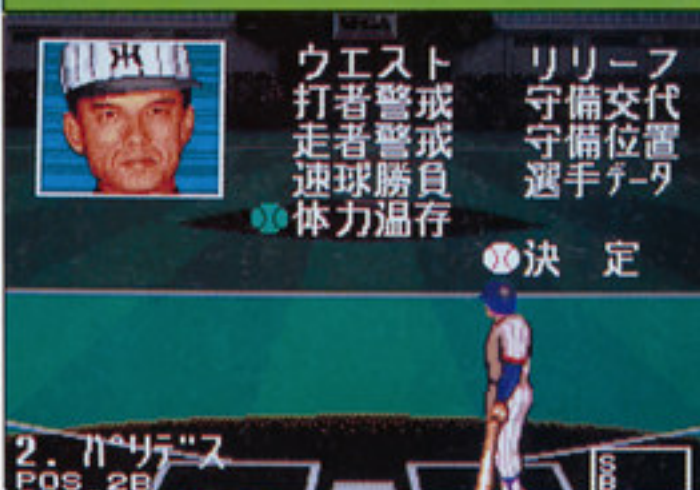
「ヘビーノバ」の改良版。ロボットも増え、1人でもちゃんと対決が楽しめるようになったのはうれしい。ただ、ロボットの動きは前作より機敏になっているんだけど、あいかわらず古くさい感じは抜けてない気がする。音楽も悪くないが、あんまり気持ち良くないな。 ⑥

前作「ヘビーノバ」に比べると、各キャラクターの動きが格段に向上しているし、2P対戦ならばそこそこ燃えることができるハズだ。受身やローラーダッシュの投げ返しといった数々の新技も前作への反省が見られて好感がもてる。でも、防御がないのはなあ。(戦) ⑥

不評だった前作と違って今度の作品はなかなか見せてくれてるね。なかでも英語音声(字幕つき)で見せるビジュアルは必見だし、画面上に出るコンピュータぽい処理も、雰囲気がよく出てる。反転がやや遅いのは少々気になるけど、けっこう面白い1本だと思うよ。 ⑦

9枠

10月30日発売

プロ野球スーパーリーグCD

セガ/6,800円/SPT/CD

バックアップ(1)/2人対戦プレイあり

スーパーリーグシリーズ最新のCD版。観戦あり、監督モードありで、多彩に長く楽しめるように工夫されている。もちろん全選手実名版。

平均オッズ 5.5

最近では実名使用は珍しくなくなったから、野球ゲームには他に大きな特色がほしいもの。その点このゲームは、CDの容量を生かした選手データや多彩なモードが存分に入っていて、けっこう楽しめます。個人的には守備にあまり気を使わなくてすむのがウレシイな。 ⑦

いかにも大容量を誇示したゲームなんだけど、結局はテンポがどうも悪くて、ダラダラしているのが残念。ちゃんと背番号もついて、データも細かく入っているんだけど、ゲームらしいデフォルメがなくて、選手の個性が弱い気がする。守備もなんか不自然だね。 ⑤

セガがメガドラで出す野球って、他のものとフィーリングが違って変だよなぁ。実名、顔写真入りはうれしいけど、画面自体は「'91」より変わってないのでは?1試合の時間も30分は軽くかかるし、コールドがないのも悲惨だ。リアルといえばリアルだが、う~む。(超) ④

プレイ感覚に違和感は多少あるけど、ペナントレースモードの充実感はちょっとチェックしたいところだ。ここらへんはさすがにCDで、シミュレートも意外とよくできてるぞ。でも肝心のゲームは投高打低で淡泊だね。投球や打撃にもう少し遊びがほしかったな。 ⑥

10枠

10月23日発売

IN THE WAKE OF VAMPIRE

シムス/4,500円/ACT/2M

コンティニュー制/1人プレイのみ

19世紀末のイギリスを舞台にした横スクロールACT。"吸血鬼事件"の首謀者を倒すため、5ラウンド計13ステージを戦い抜こう。

平均オッズ 5.75

やはり「悪魔城ドラキュラ」と比べてしまうけど、こちらはかなり渋い仕上がり。グラフィックもそれっぽい雰囲気だし、各ステージにあるトラップも凝っていて、難易度はかなり高くなっている。ちょっぴりオトナのG.G.ユーザーにオススメといったところかな。 ⑥

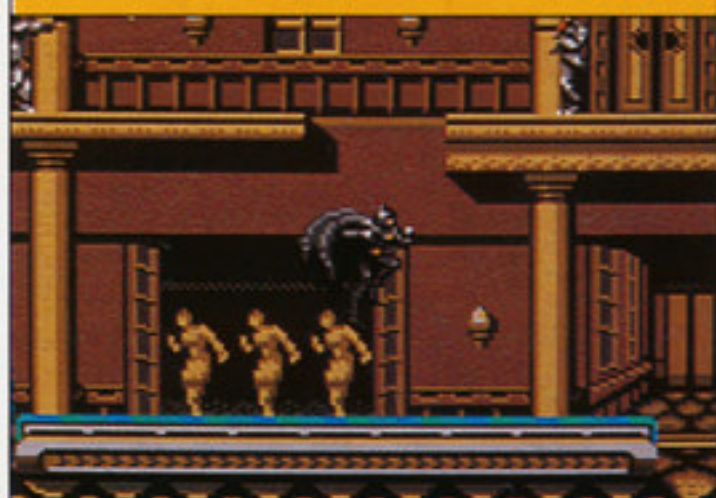
名前もそうだけど、ゲーム内容も「悪魔城ドラキュラ」そのもの。さらに音楽まで似てるんだから、まいっちゃう。武器が増えたりしているものの、やはり「ドラキュラ」の水準には達していないんじゃないかな。あれは個性ある敵と絶妙なバランスでもってたからね。 ⑤

各面で見られるホラーな演出と重い雰囲気はいいのだが、ゲームシステムが借り物で固められているのはマズイ。あと、当たり判定が敵に有利すぎて、納得いかないダメージをくらうことも多い。もう少し思いどおりに動かせる操作性なら評価も変わるのだが…。(超) ⑥

グラフィックはいいんだけど、動きはちょっと普通って感じだね。力が入ってるのはわかるんだけど、どうも敵が画面上をウロウロしすぎてバランスが悪いね。ストーリーもプレイに関係するのに、メッセージが英語なのも難かな。魅力がもう少しあればなぁ。 ⑥

11枠

10月23日発売

バットマン・リターンズ

セガ 3.500円 ACT 2M

コンティニュー制 1人プレイのみ

全5ステージのACT。映画と同様、キャットウーマンとペンギンを倒す。ダークな背景やワイヤー操作など、バットマンが大活躍する。

平均オッズ 6.0

世界的にブームを巻き起こした映画のゲームにしては、演出がちょっとおとなしい感じで動きも控えめ。ワイヤーを使ってぶら下がったり、飛び乗ったりするあたりは工夫されているけど、必要性が少ないのが残念。映画のようにもっと派手で豪快なアクションならなぁ。 6

オーソドックスなアクション。武器の飛距離とパワーのバランスを、自分で設定できるところはユニーク。だが、キャラクターの個性はイマイチ出てない気がする。それとせっかく各面2つのルートが用意されているのに、それぞれあんまり差別がないのも惜しいな。 5

キャラクターゲームと言うなかれ。重厚さを感じさせる美しいグラフィック、ワイヤーを使った高度なゲーム内容などG.G.のアクションゲームとしてみれば、これはかなりのデキだと言えるぞ。ただG.G.の液晶画面ではキャラの動きが意外と見づらいのは残念。(戦) 7

メガドラよりも早く出るG.G.版だけど、映画と同じ感じで進むのがいいね。でも、全体的に画面が見にくく、操作も慣れが必要なのは気になるところだ。ワイヤーアクションは往年のカプコンゲームを思い出させるけど、やり込めば面白くなるはず。ボスはやや貧弱かな。 6

12枠

10月30日発売

チャックロック

セガ 3.500円 ACT 2M

コンティニュー制 1人プレイのみ

メガドライブ版に先駆けて登場した、原始人アクションゲーム。チャックロックは、腹を突き出して敵を倒す、前代未聞の攻撃法で戦うぞ。

平均オッズ 4.5

原始人がお腹で攻撃するという発想はやっぱり笑えます。敵を倒しても爽快感はないんだけど、ハマってくるとやめられなくなりそう。この攻撃法以外、これといって変わったところはないゲームとはいえ、この妙なお腹突き出し攻撃のために買っていいかも(笑)。 6

海外のゲームらしく、雰囲気やグラフィックがヘンで好き。岩を置いていろいろ使うという、パズル的な要素も考えられていて、なかなか遊べる。それほど難しくもないので、この雰囲気が気に入った人はチェックしてみてもいいかな? 地味ながら良質な海外ものだ。 6

近いうちに日本でも発売されるジェネシス版を移植したものだが、むりにG.G.にした感がある。ノリノリのBGMはないし、原色バリバリの背景もなぜか黒一色。せっかくの良いセンスがひとつも再現されていないのだ。メガドラ版との差がおしい。(超) 3

一見すると5年以上は昔のゲームに見えるほどプア。腹出し攻撃は笑えるけど、ジェネシス版を見たあとではちょっとカナシイ気がするな。当り判定もかなりおおざっぱだしゲームとしての完成度も低いね。ハードとしての限界以前にもう少し何とかするべきでは? 3

from BEメガ編集部

某RPGの発売のせいかどうかは知らないけど、ここ2カ月ほど本数の少なかったドッグレース。なにはともあれ、ようやく正常な状態に戻りつつあるみたいだね。今月は超話題作「ランドストーカー」や「タイムギャル」などに指名が集まっているが、来月以降も注目作が多そうだぞ。

オススメたくさん

今月はまさしく粒ぞろいといった月。オススメゲームがたくさんあってどれにしようか悩むほど。でも、やはり「ランドストーカー」は一見の価値あり。「ヴィクセン357」はSLG初心者にもOK。野球ファンとしては「スーパーリーグ」ははずせませんね。「タイムギャル」はこのテのゲームファンには当然すすめますけど、私もなんとなく気に入りました。やはり7年ぶりに復活してくるだけのことはありますよ。

ランストがなかなか

イチオシはやっぱり「ランドストーカー」。アクションの難しさが気になるけど、まあ気長に遊べば面白そう。アニメ系の人は「タイムギャル」。LD移植シリーズの今後も気になるけど、個人的には次は「ドラゴンズレア」なんかを出してほしいところ。で、シューティング野郎には「CRYING」だ。ただし上級マニア向けなので、初心者が手を出すと痛い目を見ることになりそう。今月は本数も多いから、楽しめそうだね。

意欲作はチェックだぜ

バロローム。久しぶりだな。バロムIだぜ。今月はここ2カ月のジリ貧状態からようやく脱出した感じだが、先月までのエネルギー不足がたたって戦闘員Aは死んじまったぜ(ウソ)。今月から代わりのBが仲間入りしているが、とりあえず気にしないでくれ(笑)。で、要チェックの多い今月は「ランドストーカー」「タイムギャル」が狙い目だが、素人さんにはキツイものがあるかもしれないぜ。う〜む。これ以外はパスかな。

じっくり遊べるぞぉ

ここのところソフトに飢え気味だったメガドラ関係だけど、今月はいろいろチェックしたいソフトがそろってきたね。なかでも期待の「ランドストーカー」は注目度も高いだろうね。個人的な感想としては、よくやってると思うんだけど、ちょっと難しいからアクションゲーム得意じゃない人はじっくり練習してね。あとは「タイムギャル」「ヴィクセン」「レミングス」あたりがいいんだけど「ブラックホール」も押さえとかな。

読者参加型企画

BE・メガ 読者レース

Vol.20 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は11月4日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	9.0719
2	2	シャイニング・フォース	RPG	8.9191
3	3	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.861
4	5	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6975
5	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6819
6	7	ラングリッサー	SLG	8.6375
7	8	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.564
8	4	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.5282
9	9	アリシア ドラグーン	ACT	8.4472
10	10	アイ ラブ/ ミッキーマウス/ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3624
11	12	レッスルボール	SPT	8.3519
12	13	THUNDER FORCE Ⅲ	SHT	8.3242
13	14	レンタヒーロー	A・RPG	8.3129
14	15	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2969
15	16	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2912
16	18	武者アレスタ	SHT	8.2554
17	17	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2474
18	20	鋼鉄帝国	SHT	8.2337
19	22	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.1987
20	21	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.1964
21	19	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.1701
22	23	スーパーモナコGP	RAC	8.1503
23	24	ザ・スーパー忍	ACT	8.1243
24	25	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1198
25	27	ベアナックル	ACT	8.1111
26	11	アイルトン・セナ スーパーモナコGP Ⅱ	RAC	8.0973
27	28	バトルマニア	SHT	8.0775
28	26	三國志Ⅱ	SLG	8.0771
29	30	スタークルーザー	ADV	8.0488
30	29	スーパー大戦略	SLG	8.0483
31	31	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0364
32	33	デビルクラッシュMD	PIN	8.0308
33	32	球界道中記	SPT	8.0231
34	34	アウトラン	RAC	8.0069
35	36	重装機兵レイノス	ACT	7.9479
36	37	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.9408
37	35	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9378
38	―	修羅の門	SLG	7.9312
39	―	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.9056
40	38	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8932
41	39	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8814
42	40	鮫/鮫/鮫/	SHT	7.8377
43	42	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.8209
44	46	ノスタルジア1907	ADV	7.8142
45	41	バハムート戦記	SLG	7.8032
46	43	F1サーカスMD	RAC	7.771
47	51	グランドスラム	SPT	7.76
48	45	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7344
49	58	大航海時代	SLG	7.7272

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

○対抗馬紹介

本命とまではいかないが、やはり押さえたい「対抗馬」。今月はファンも根強い2本だぞ。

38着 前回― 修羅の門

セガ/'92・8・7
6,000円/SLG/8M

全投票平均点	7.9312
本誌の平均点	6.75

いままでのメガドラにはないタイプのコマンド入力式のSLGだが、結局はクリアの手順が決まっているため自由度自体はかなり低い。後半の攻略も、原作を知らないとまるでワケがわからないのも×。だがビジュアルは豊富だし、サウンドもけっこうイカス。原作のファンなら間違いなく"買い"の作品だ。(埼玉県・まんきち・15歳)原作の魅力をうまくゲームに取り入れており、技の駆け引きもとにかく燃えられる。映画的に挿入されるストーリーやセリフも最高だぜ!!(東京都・西山明・18歳)
★第2部予告編は必見もの。でも海堂晃は強すぎる?

39着 前回― スプラッターハウスPART2

ナムコ/'92・8・4
5,800円/ACT/8M

全投票平均点	7.9056
本誌の平均点	7.0

ナムコ久々の大作。オープニングの赤い文字、笑う仮面、冷たい雨。どれをとってもアメリカB級ホラー風味満点で、演出は抜群。イーヴィル・ヘッドを倒したときの血しぶきも迫力満点。これでこそナムコだ。(北海道・岩澤正明・21歳)前作よりも全体的におとなしくなり、あまりスプラッターな感じはない。だがバランスはほどよく、やりこめばアクションが苦手な人でも解けると思う。スライディングはかなり出しにくいが、うまく出せるようになればじつに爽快。(東京都・庭野文則・17歳)
★クセはあるが意外と簡単? エレメカ声も健在だ(笑)。

△対抗穴馬紹介

それなりの力はあるが、決定打に欠ける中堅馬。シューティングの佳作2本だ。

61着 前回― グレイランサー

メサイヤ/'92・7・17
8,300円/SHT/8M

全投票平均点	7.5714
本誌の平均点	6.75

ビジュアルシーンや背景等グラフィックに関しては超キレイ。だが、そのおかげで、敵の弾が見づらかったりするのがチョット…。ガンナーシステムもイマひとつ工夫が足りない感じ。ごく普通のシューティングってとこ。(愛知県・匿名くん) 8面を除いた部分はほぼ合格。オープニングも頑張っているが、ストーリーが後半になってもつかめないし、盛り上がりもないため、ついビジュアルはとばしがち。説明書に出ていた登場人物も主人公以外は存在感がなくて残念。(大阪府・森川俊昭・16歳)
★アイレムぽいけど淡泊? 無限コンティニューはいい。

63着 前回― ツインクルテール

WAS/'92・7・24
7,800円/SHT/8M

全投票平均点	7.5625
本誌の平均点	6.75

「奇々怪界」の焼き直しといった感じのゲームだが、キャラの魅力に欠けるし、ファンタジーの設定もちょっとありきたり。オープニングデモはそこそこ良いが、全体的にやや物足りない。(東京都・橋爪健太・22歳) グラフィックはいい感じだが、音楽や効果音がさびしい。また、武器が3つあるのに、それらを使い分ける戦略性がないのもイマイチ。7面のボスが異常に手強く、バランスが最悪なのがかなり気になるが、総合的にはまずまずのデキといえるシューティングだ。(群馬県・関浩昭)
★懐かしい感じのするシューティング。手堅いデキだぞ。

オッズ表A・B寸評

まずは、良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくけど、今月はトップの「LUNAR」が安泰のほか、順位に大きな変動はなかった模様だ。だが先月登場した「モナコGPⅡ」の落込みが意外に大きく、前作よりも低い位置にまで落ちてきているのは、かなり目を引くところだ。また、「修羅の門」「スプラッターハウス2」といった期待の新作が、やや伸び悩んだのも少々残念なところかな? 「オーガン」などのCDゲームも不調ななか、来月の新作に期待したいところだ。

●その他欄外

見た目はいいけどねぇ…?

127着 前回120着 ボナンザブラザーズ

セガ/'91・5・17
6,000円/ACT/4M

読者	6.5529
本誌	7.25

見た目はまあまあのデキだけど、操作の反応がイマイチ遅いし動きも悪い。アーケード版より2面も少なくボーナス面すらないのも悲しい……。数時間でクリアできて飽きやすいのも難だが、2Pはよい。(千葉県・明石宗規・17歳)

【場外馬券場Ⅰ】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果を発表するぞ。前回登場した「THUDER FORCE Ⅳ」のオッズは予想より高い8.862だった。ちょっと難しかったこのオッズに一番近かったのは奈良県の松本和之くんだ(8.8692)。ソフト1本送るからね。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
50	48	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7266
51	44	トージャム＆アール	ACT	7.7037
52	50	ソーサリアン	A・RPG	7.6919
53	53	ゴールデンアックス	ACT	7.6544
54	54	アフターバーナーII	SHT	7.6537
55	60	乱世の覇者	SLG	7.619
56	52	ピットファイター	ACT	7.616
57	56	コラムス	PUZ	7.6142
58	49	クルードバスター	ACT	7.6086
59	57	大魔界村	ACT	7.5991
60	47	スピードボール2	SPT	7.5833
61	—	グレイランサー	SHT	7.5714
62	61	ダライアスII	SHT	7.5683
63	—	ツインクルテール	SHT	7.5625
64	59	ゼロウィング	SHT	7.5592
65	63	ソーサルキングダム	RPG	7.521
66	62	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5188
67	55	忍者武雷伝説	SLG	7.503
68	64	エレメンタルマスター	SHT	7.4794
69	65	ローリングサンダー2	ACT	7.4368
70	66	ゴールデンアックスII	ACT	7.3997
71	68	グラナダ	SHT	7.3986
72	70	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.3953
73	67	空牙	SHT	7.3908
74	69	ジノーグ	SHT	7.3778
75	71	エル・ヴィエント	ACT	7.3724
76	—	スライムワールド	ACT	7.3636
77	73	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3529
78	—	オリンピックゴールド	SPT	7.3125
79	72	ゲイングランド	ACT	7.3114
80	74	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.303
81	79	紫禁城	PUZ	7.3023
82	77	三国志列伝〜乱世の英雄たち	SLG	7.3022
83	75	スーパーバレーボール	SPT	7.2943
84	76	ストライダー飛竜	ACT	7.2917
85	81	アークス・オデッセイ	ACT	7.2052
86	82	エイリアンストーム	ACT	7.1712
87	80	ファイティングマスターズ	ACT	7.1711
88	78	アンデッドライン	ACT	7.1666
89	83	Hard Drivin'	RAC	7.138
90	89	ロードブラスターズ	RAC	7.125
91	86	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0772
92	—	デビッド・ロビンソンバスケットボール	SPT	7.0666
93	85	ファステスト・ワン	RAC	7.0664
94	87	雷電伝説	SHT	7.0381
95	84	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0126
96	90	魔王連獅子	ACT	7.0117
97	92	ワールドカップサッカー	SPT	7.0027
98	88	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0023
99	93	エアロブラスターズ	SHT	6.9498
100	94	ガイアレス	SHT	6.8988
101	95	ヘルファイアー	SHT	6.8917
102	96	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8853
103	—	デトネイター・オーガン	ADV	6.8695
104	97	マーベルランド	ACT	6.8691
105	98	ソル・フィース	SHT	6.8452
106	91	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	6.8332
107	101	バトルゴルファー唯	SPT	6.8322
108	105	太平記	SLG	6.8311
109	100	雀偵物語	TAB	6.8125
110	99	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.8092

▲単穴馬紹介

海外スポーツもの2本に話題のCDソフト2本。デキぐあいは、賛否ありの「単穴」だ。

78着　前回 —　オリンピックゴールド

セガ／'92・7・24
4,800円／SPT／4M

全投票平均点	7.3125
本誌の平均点	6.75

見た感じは「ハイパーオリンピック」かと思ったら、あんなもんじゃなかった。棒高飛びと飛び込みは、ものすごく練習が必要でテクニカル。今度はMEGA-CDで全競技を。（大阪府・外園明広・25歳）安い／面白い／多人数プレイＯＫ／と、３拍子揃ったお買得なソフト。選手の動きはリアルだし、操作も簡単だから誰でもスグできる。人が集まったときは燃えること間違いなし。（山形県・横山和也・14歳）左利きの私には走り幅跳びの右ＡＢ連打、左十字キーは地獄だ。（千葉県・こやましん）

★連打ばかりじゃないのがナイス。次回作は４年後か？

92着　前回 —　デビッド・ロビンソン バスケットボール

セガ／'92・7・10
4,800円／SHT／4M

全投票平均点	7.0666
本誌の平均点	5.5

対人戦は白熱するし、けっこう遊べる。けどやっぱりもうひとつって感じ。ロングパスは通りすぎるし、３点シュートもキマリすぎ。それにチームも４チームじゃ少なすぎる。でも床のこすれる音はいいぞ。（兵庫県・藤田浩幸・18歳）ボールをもっている人がわからないとか、どの選手を動かしているかわからない等、確かに見づらいところもあるが、バスケをやってる人にはこのゲームの良さはわかるはず。スクリーンプレイやポストプレイだってできる。次は実名で。（埼玉県・岡田和久・15歳）

★画面切り替えはやや不自然だけど、ダンクはイカスぞ。

103着　前回 —　デトネイター・オーガン

ホット・ビィ／'92・7・31
7,800円／ADV／CD

全投票平均点	6.8695
本誌の平均点	7.0

思ったとおり簡単。ほとんど一方通行なので、アッという間にクリアしてしまった。キャラクターと声優さんがなかなか良くて、アニメーションもすごかったが、あのコマンド式の戦闘はチョット……。あと、声に雑音が入るのもいただけなかった。（埼玉県・倉豪・18歳）確かにアニメはなめらかだと思うし、いくつかの分かれ道（？）があるのもいいけど、やけに音がザラザラ（？）しているのは気になる。しか〜し／　それにも増して許せんのはあの終わり方だ〜〃（岩手県・トドマン・15歳）

★メガドラには少ないデジコミだけど、尻切れすぎ？

118着　前回 —　プリンス・オブ・ペルシャ

ビクター音産／'92・8・7
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	6.7142
本誌の平均点	6.25

マップもトラップも基本的にパソコン版を忠実に移植しているので、やったことのない人にはいいだろう。言われていたキャラクターの動きも、気になるほどヒドくはなかったけど、とりたてて素晴らしいというわけでもなかった。だが、オープニングのアニメはペルシャの雰囲気ぶち壊し以外の何モノでもないと思う。あれさえなければ、見方もずいぶん違ったのに……。（神奈川県・島崎修司・20歳）デキは普通だけど、メガドラのパッドでやるにはちとツライぞー。（大阪府・三橋定雄・15歳）

★それほど悪くないが、もう少しクネクネ感がほしい？

△穴馬紹介

意外に高得点の「穴馬」ソフトだ。

76着　前回 —　スライムワールド

マイクロワールド／'92・3・27
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	7.3636
本誌の平均点	5.25

見た目で損はしてるけど、真剣になってやれば単純でなかなか楽しめる。スライムをプチプチ殺すのはけっこう快感だし、オアシスに入ったときの安堵（あんど）感（？）もいい。展開がちょっと単調ではあるが、じっくり遊べる１本だ。（東京都・倉沢博史・18歳）なーんかメッセージが全部英語なんで、わかんなくて面白くないっっ〃（東京都・真川由紀子・22歳）スタートからゴールまでずっと緊迫できる内容のゲームは、このゲームと「ドラゴンズ・レアー」のみだ（笑）。（大阪府・天野貴文・16歳）

★半年ぶりにようやく登場。案外ホントに穴馬かもよ。

✖ハズレ馬券紹介

オーマイガーの帝王だ（笑）。

224着　前回 215着　ソード・オブ・ソダン

セガ／'91・10・11
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	2.9841
本誌の平均点	4.25

こんなのを移植する必然性があったのか？ BGMはないし、操作性もムチャクチャ。まさに禁断のソフト。アメリカの狂気を感じるぜ。（東京都・岸明典・20歳）音楽ナシ、グロイ、動きが悪いと３拍子揃っているが、意外とこれがハマる。しかし最後のウィザードは強すぎだ。（東京都・山本裕史・17歳）こんなに後悔したソフトははじめてだ。（福島県・坂本宗樹・18歳）ソダンはもう笑うしかない。（大阪府・広沢秀二郎・15歳）これをやるとメガドラ本体ごと壊（これ）したくなる。（北海道・鎌田芳樹・15歳）

★あいかわらずのボロクソぶり（笑）。帝王は不滅か？

場外馬券場 馬主の声

●「ソード・オブ・ソダン」の主人公とラスタンはどっちが強いんだろう？（兵庫県・山本浩・15歳）

●「天下布武」で真田幸村に50万石をくれてやったら、寝返ってきた。（広島県・三浦貴之・16歳）

●近くの店は店番がいつも若い女の人なので「シルキーリップ」が買えないぜ。（奈良県・岸輝・15歳）

●ある店で「ウッドストック」を5,070円で売っていたが、一体誰が買うんだろう？（埼玉県・新形芳且）

●あの「ＸＤＲ」がシューティングだということをつい最近知った。（千葉県・阿部泰男・18歳）

●ぼくの家のMEGA-CDは約40分たつと突然CDが出てくるようになっている。（徳島県・四宮正樹・14歳）

【場外馬券場２】お次の発表は、前回登場した「モナコＧＰII」の着順予想の結果だ。こいつが初登場したときの順位は、欄外予想屋とは大違い（笑）の11着に終わったけど、予想屋に惑わされた人が多かったようで、正解者はたったの12人しかいなかったのだ。で、ソフト１本プレゼントは厳正な抽選の結果、沖縄県・仲宗根智くん、大阪府・天野貴文くん、滋賀県・新谷忠之くんの３名に決定したぞ。

名馬の厩舎

Written by 超人バロムI(猛)

これに賭ければ……Vサイン！

20R	30着	スーパー大戦略	出走回数	20
親馬	セガ		過去の着順成績	7 8 10 9 11 11 12 15 14 12 13 15 17 19 18 22 24 26 29
出生日	'89・4・29			
売値	6,800円		本20レースの読者平均オッズ	8.0364
馬場種別	シミュレーション			
馬体重	4Mバックアップ(1)		BEメガ編集部の平均オッズ	7.0
騎乗定員	4人まで対戦可能			

厩舎情報 スーパー大戦略 ひとくちメモ

セガのメガドライブソフト8本目。メガドラ本体発売からちょうど半年目に発売されたこのソフトは、パソコン版「大戦略II」を家庭用に改良して移植した初期の名作である。パソコン版にはなかったノリのいい7種のBGM、迫力の戦闘アニメなどは、当時話題となった。全35面+α。ユニットは120以上、生産国は12種類ある。隠し兵器の裏技(最新兵器：生産可能ヘックス上でC、C、上、左、右2回、上、A／F−14XX：C、C、上4回、右、A／ほか2つ)は必修。

「スーパー大戦略」はオレがプレイした戦略シミュレーションのなかでは最高のものだと思っている。このゲームの面白さは、なんといっても最新兵器(当時の)を使用できるというところだ。とくにオイラ自身は、このソフトでウォーシミュレーションにハマったクチなので、思い入れのほども語れないほど多くあるぜ。

大きなヘックスに見やすいユニット表示。ほとんどが漢字表示なので文字も読みやすい。操作性もさほど悪くないので、ゲームを投げ出したくなることもないだろう。ここらへんはメガドライブ初期の作品としては非常に完成度が高いと、今さらながら思い知らされるぜ。容量のわりにマップの数が多いのもいいね。それに、イカスのが隠しユニットだ。ギャラクシーフォースやサンダーブレード、シノビ部隊などヒキョーなほど強いユニットを作れる裏技は、ソフトの寿命をだいぶ延ばしたと思う。

しかしやはり初期のソフト、欠点も多い。まず第1に思考時間がかかりすぎである。4カ国でやるともう泥沼で、クリアするのは何カ月先になることか(ため息モノだよ、これは……)。またマップがスクロールしないのもどうかと思う。パソコンライクなのはいいが、見づらいことこの上ないよなあ。それと戦闘画面がイマイチなのも目立つかな。ユニットひとつひとつはわりと細かく描き込まれているのだが、アドバンスドとかと比べるとやはり見劣りする。立体感がぜんぜんないんだよね。間接攻撃での地面の境目もマヌケであるし。そのほか、バックアップが1つしかないというのも残念だ。

とはいえ、これらはいまだからこそ言える欠点だ。当時のレベルなら十分許されるモノだし、思考時間以外は目をつぶってもいいだろう。だいいち読者レースの8点以上のソフトのなかでいちばん古いってこともスゲエと思うぜ、やっぱり。来夏に続編が出るという話だが、このレベルを越えることがはたしてできるのか？って変な心配もしてしまうぜ。現在、中古屋での相場は3,000円前後なので、見かけたら買っても損はしねえぞ。オレが保証してやるぜ。

今回の書き手はバロムIの猛だ。ゲームに関しては、ちょっとうるさいよ。

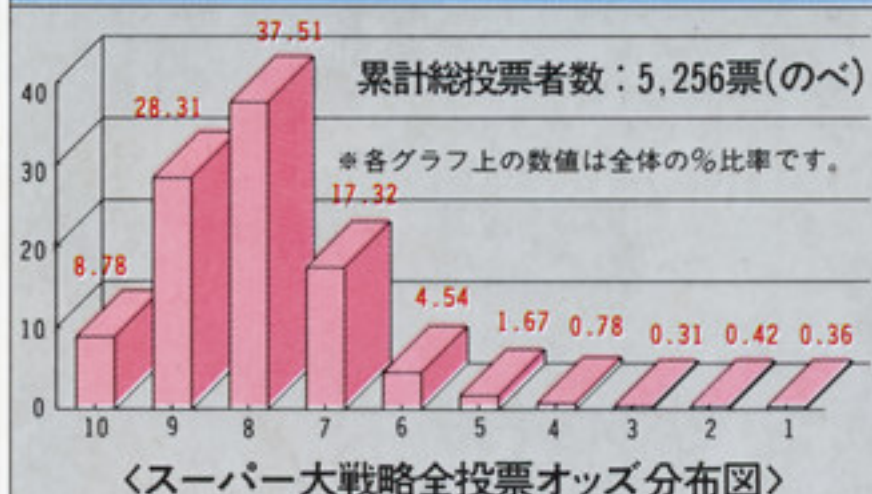
BEメガデータ馬券

発売からすでに3年近くになる「スーパー大戦略」だが、評点では「アドバンスド大戦略」に劣るものの、唯一の現代戦シミュレーションとしてファンの支持はかなり根強いものがある。売上げ的にもメガドラソフトのトップ10に入る好成績をあげており(セガのみ)、認知度も高い。評点分布をみても8点台が37%とかなり多く、安定ぶりを見せているぞ。

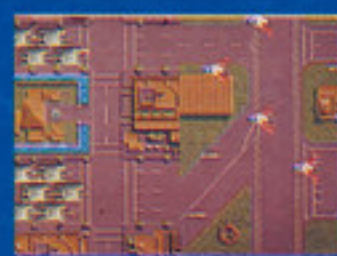
累計総投票者数：5,256票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8.78	28.31	37.51	17.32	4.54	1.67	0.78	0.31	0.42	0.36

〈スーパー大戦略全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！

スーパー大戦略白黒情報

これがやりたくてメガドラを買ったが、豊富な武器と多様なマップで長い間楽しめた。セーブが1つなのとコンピュータが考えすぎるのは欠点だが、超お買得な1本だ。(石川県・山本啓広・19歳) 自軍を優勢にもっていくまでの緊迫感あふれる駆け引きが楽しい。優勢になった後の展開はダレがちになるが、経験を積ませて最強部隊を作るのも一興。でも、エンディングはショボイぜ。(埼玉県・高野洋二・21歳) 弾切れ部隊に突っ込むコンピュータの無意味な攻撃はやめてくれぇ。(香川県・佐竹宏彦・19歳)

細かい部分への注文はあるけど、やっぱり支持者が多いみたい。思考速度の改善と、ソ連崩壊後の現代戦の扱い方が注目される中、続編はどうなるのかな？

名馬に送る今月の格言

続編はキャンペーンシナリオも入れるべし
追伸、今度の隠し兵器はソニック部隊だ(笑)

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
111	102	将棋の星	TAB	6.8062
112	110	JuJu伝説	ACT	6.7826
113	103	ダイナマイトデューク	ACT	6.7684
114	106	シャドーダンサー	ACT	6.7676
115	117	カメレオンキッド	ACT	6.76
116	104	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7485
117	107	ギャラクシーフォースII	SHT	6.7388
118	—	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.7142
119	109	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6826
120	114	サイバーボール	SPT	6.6324
121	111	斬〜夜叉円舞曲	SLG	6.6323
122	108	アーネスト・エバンス	ACT	6.6203
123	115	メガパネル	PUZ	6.6053
124	118	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5792
125	119	デンジャラスシード	SHT	6.5782
126	113	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.573
127	120	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5529
128	123	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.5391
129	116	テクモワールドカップ'92	SPT	6.4657
130	126	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.464
131	121	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.4607
132	125	エアダイバー	SHT	6.4576
133	122	Blue Almanac	RPG	6.4561
134	127	TATSUJIN	SHT	6.4308
135	112	DAHNA 女神誕生	ACT	6.4117
136	128	フェリオス	SHT	6.3962
137	141	ワニワニワールド	ACT	6.3888
138	130	フォゴットンワールズ	SHT	6.3887
139	131	バットマン	ACT	6.3768
140	134	スーパーハングオン	RAC	6.3294
141	136	エグザイル	A・RPG	6.282
142	139	Art ALIVE	ETC	6.2571
143	133	ポピュラス	SLG	6.2551
144	135	ファイアームスタング	SHT	6.2461
145	124	夢幻戦士ヴァリス	ACT	6.2352
146	129	ブロックアウト	PUZ	6.2169
147	137	ヴァリスIII	ACT	6.1923
148	145	ディック・トレイシー	ACT	6.1367
149	146	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1334
150	147	スーパーリーグ	SPT	6.1296
151	144	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1235
152	142	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1231
153	143	ESWAT	ACT	6.1111
154	138	アイル・ロード	RPG	6.106
155	149	スペースハリアーII	SHT	6.0733
156	151	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.0714
157	148	スパイダーマン	ACT	6.0396
158	140	サンダープロレスリング列伝	SPT	6.0114
159	150	ワードナの森 SPECIAL	ACT	5.9821
160	154	ゴーストバスターズ	ACT	5.9013
161	155	ヴェリテックス	SHT	5.8936
162	153	バーニングフォース	SHT	5.8787
163	157	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8315
164	163	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.82
165	156	サイオブレード	ADV	5.7992
166	159	アローフラッシュ	SHT	5.7867
167	132	SDヴァリス	ACT	5.7777
168	152	A列車で行こうMD	SLG	5.7666
169	161	クラックス	A・PUZ	5.763
170	162	ウイップラッシュ	SHT	5.7319
171	167	ダーウィン4081	SHT	5.724

【謎の予想屋ワンチャンス情報】兄さん、兄さん、チケット持ってる？の予想屋だ(違うって)。この前の「モナコII」は、ちとハズレちまったオイラだが、「ハズレは当りのもと」とかいうから(いわねーよ)、今度こそ信じてみろや〜。で、「提督の決断」のワンチャンス着順予想だが、ここは素直に光栄ソフトの平均点8.0318に近い33着とみたぞ(いいかげんなヤツと思うなよ…)。さあ信じろやー。

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
172	164	クラックダウン	ACT	5.7179
173	166	大旋風	SHT	5.7114
174	168	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.69
175	160	ターボアウトラン	RAC	5.6716
176	165	メガトラックス	RAC	5.6363
177	170	ニュージーランドストーリー	ACT	5.5714
178	158	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5416
179	169	マージャンCOP竜	TAB	5.5328
180	171	モンスターレア	ACT	5.498
181	173	DJボーイ	ACT	5.4929
182	172	FZ戦記AXIS	ACT	5.4576
183	175	ファイナルブロー	SPT	5.3908
184	180	ジュエルマスター	ACT	5.3255
185	177	究極タイガー	SHT	5.3095
186	178	ファットマン	ACT	5.2994
187	174	スーパーエアウルフ	SHT	5.2812
188	185	マスターオブウェポン	SHT	5.2692
189	181	孔雀王2　幻影城	ACT	5.2615
190	182	ランボーⅢ	ACT	5.2243
191	179	ビースト・ウォリアーズ	ACT	5.2083
192	176	コズミック・ファンタジーStories	RPG	5.1724
193	183	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1619
194	184	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0943
195	189	インセクターX	SHT	4.9775
196	188	サンダーフォックス	ACT	4.9687
197	186	ヘビーノバ	ACT	4.9591
198	187	ルナーク	ACT	4.8787
199	190	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8242
200	192	AMBITION of CAESER	SLG	4.7608
201	193	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	SHT	4.75
202	194	レッスルウォー	SPT	4.7218
203	191	JUNCTION	PUZ	4.6666
204	196	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.6657
205	195	港のトレイジア	RPG	4.5915
206	197	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.5544
207	199	獣王記	ACT	4.5041
208	198	スペースインベーダー'90	SHT	4.4776
209	201	火激	ACT	4.4132
210	202	ズーム！	A・PUZ	4.363
211	203	史上最大の倉庫番	PUZ	4.2931
212	204	スーパーハイドライド	A・RPG	4.2844
213	205	カース	SHT	4.2109
214	200	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	4.1333
215	207	セイントソード	ACT	4.1304
216	206	ストリートスマート	ACT	4.0366
217	208	四天明王	ACT	3.8785
218	209	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.8695
219	210	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.7142
220	211	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.5393
221	212	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4373
222	213	XDR	SHT	3.301
223	214	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1472
224	215	ソードオブソダン	ACT	2.9841

オッズ表C・D寸評

「ちょっと待ってよ」のC表に「もう止まらない！」のD表(笑)だが、注目の最下位覇権抗争は「ウッドストック」が下位四天王の堅いガードの前に身動きがとれず、今月は大きな変動はなかった。だが、一方であの「デスブリンガー」の最前線への急接近は不気味なところ……。この悲惨な下位争いは、E表ができてもエンドレスか？

分析
BEメガ読者レース20回突破記念特別編集企画？
どっちがウケる!?ギャルゲーVSヒーローゲー？

順位	種別	本数	全投票平均	代表馬
1	ギャルゲー	18本	6.9966	「アリシア ドラグーン」「魔法の少女シルキーリップ」他
2	ノーマルゲー	169本	6.6584	「LUNAR」「シャイニング・フォース」他
3	ヒーローゲー	54本	6.6584	「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「レンタヒーロー」他

ギャルゲー旋風の張本人ともいえる「シルキーリップ」。

ノーマルなゲームでも、キャラに魅力があるとウケるよね。

ゲームに男はつきものだったけど最下位層は男ものが多い…。

データの囁き　男は黙ってこれを買え!!

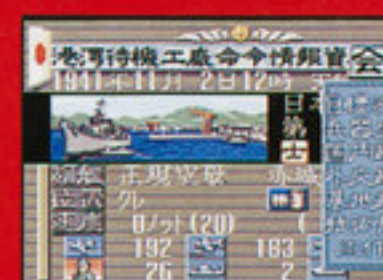
さてさて毎度恒例のデータ企画だけど、今回はいままでの路線とはちょっと変えてみて、まったく役に立たない(？)データ特集をしてみたぞ。題してギャルゲーVSヒーローゲー！(笑)だ。ここのところのメガドラのギャルゲー旋風は、もはや見逃せなくなってきているけど、はたしてギャルゲーは本当にウケるのだろうか？　さぁてみなさんお立会い～。

では、さっそくデータを見ていくけど、まずは平均点ではギャルゲーがほかのゲームを圧倒しているのがわかるね(う～む、これは意外……)。しかも、ギャルゲーはほかに比べて本数がまだまだ少ないのも目を引くところだ。ちなみにギャルゲーの内訳を見てみると、やはり肉体がモノをいう(？)せいか、アクションゲームやシューティングゲームが圧倒的に多いようだ。とはいえ、油断は禁物である。最近は「シルキーリップ」のようにほかのジャンルにもギャルゲーは進出しつつあるのだ！(なんだか……)

それと、ギャルゲー保有メーカーをみていくと、ナムコ、RIOTの両巨頭(笑)の名前がでてくるのも興味深いぞ。またギャルゲーの最下位は「SDヴァリス」の167位なのに対し、オッズ最下層部はなんと男ものの独占状態なのである！

てなわけで、各メーカーさんはギャルゲーソフトを作れば売れるんじゃないかな？（ま、待てや～）。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、光栄の「提督の決断」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。あまりにも本格的とマニアをうならせているこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「提督の決断」は何着だ？

今月の着順予想
編集部予想は、33着だぞ（？）

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガの「ライズ オブ ザ ドラゴン」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

ハードボイルドだけど、アクションがねぇ。

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・シャイニング・フォース（9点）
・レンタヒーロー（8点）
・ストライダー飛竜（8点）
・殺！殺！殺！（7点）
・ソード・オブ・ソダン（3点）
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「提督の決断」の着順予想：33着
・「ライズオブザドラゴン」の平均点予想

108
港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F
「BEメガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名に、あのジェネシスの超人気アクションゲーム「ターミネーター」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで！)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は11月4日だぞ。

今月のドッグフード！

この名作はジェネシスでしか遊べないぞ。

BE・メガ編集部総評

ついに20回を迎えた読者レースだが、今月は久しぶりに上位下位ともに大きな変動がなく、静かな展開だった。とりあえずは、当分このままの順位が続きそうだけど、秋から年末に向けて発売される新作ラッシュで、またまた上位陣(下位陣も？)には変動が起きそうな予感がするぞ。というわけで、近々この読者レースもついに5ページ構成に突入する予定だ。こうなりゃヤケだ。目指せ10ページ！（笑）

【謎の予想屋ダブルチャンス情報】社長、社長、3千円ポッキリだよ、の予想屋だ(またかよ…)。てなわけで、上のダブルチャンスのオッズ予想だけど、「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」は全体的にはいい評価なんだけど、アーケードシークエンスのひどさでやや評価を落とすとみた。で、結局のところ最終オッズは、社長、社長…8.0354でいかがなもんでっしゃろか？　とりあえず信じたってや～。

読者レース応募券 11月

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ・GENESISインフォメーション

今回は、海外で大ヒットを記録した「ターミネーター」を大々的に紹介しよう。でも、最近は秋葉原などで発売されているみたいだからすでに買った人もいるかな？

VIRGIN GAMESの名作 『THE TERMINATOR』

去年の12月号でも紹介した「ターミネーター」が、ゲーム自体はごく普通の内容であるにもかかわらず、海外で発売されると同時にすごいヒットとなった。きっとその理由は、ゲームそのもの以上に、映画を知っている人に楽しんでもらうことを前提とした心ニクイ演出のせいだろう。なにしろ映画からの取り込み画像もきれいだし、この完成度には誰もが納得させられてしまうはず。できれば日本でも正式に発売してほしいところだ。

ミッション1

ここは、機械によって滅ぼされようとしている未来の地球。レジスタンスの一員であるカイルは、敵の基地内でタイムスリップ装置を探していた。その目的は、歴史を変えるために過去へ送られた殺人機械の追跡だった……。

最初の敵は中央の丸い部分を攻撃だ。ほどほどに近づいて連射すれば簡単。

イージーモードにしておくと、下に降りたところにマシンガンが置いてある。

ボムを地下のマップ左上で補給したら、中枢を破壊してタイムリミットまでに脱出だ。

ミッション2

過去の世界に来たカイルは、未来で機械どもを壊滅させた英雄ジョンの母親、サラを探していた。しかし、ひとあし早くこちらに来ていたターミネーターは、すでにサラを追ってディスコで虐殺を始めていたのである。

警官はどんなに撃っても気絶するだけなので、どんどん先へ進んでしまおう。

ヘリの攻撃は無理によけないで強行突破。あとでライフ回復が出るのを期待しよう。

ターミネーターは3回倒せば、しばらくのあいだ通過できるようになる。うっかり触ると一発で死だ。

ミッション3

あやういところでサラを助けたカイルだったが、逃走中の事故で運悪く警察に逮捕されてしまう。そこへ追い打ちをかけるようにターミネーターが……。

マップは一本道なので、迷うことはないはず。ターミネーターはさっきと同じ方法でクリアだ。

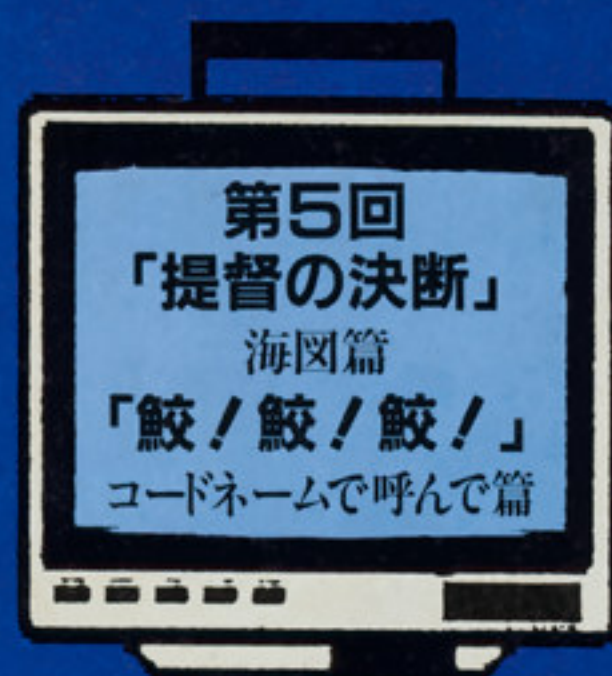
ミッション4

警察署から脱出した2人は、とある工場へ逃げこんだ。人工皮膚を焼かれ、武器さえも失ったターミネーターが、その恐ろしい正体を現わにする……。

ここでは5回倒すと上半身だけになるが、その前に右のプレス機へ。スクロールでうまくカイルのうしろに誘導しよう。

※紹介ソフト提供／メッセサンオーIII号店　〒101 東京都千代田区外神田3-15-8　TEL(03)3255-3443

BEメガCM探偵団

第5回
「提督の決断」
海図篇
「鮫！鮫！鮫！」
コードネームで呼んで篇

「隊長、今月はサードパーティーのCMのようですね」「うむ、戦争もののCMを新旧とりまぜて取りそろえてみたぞ」「なんで戦争ものなんですか？」「……意味はないっ」「はぁ……」

最新CM紹介 「提督の決断」 海図篇 15 Seconds

放映開始日：'92年9月20日～／収録：7月28日
制作：㈱読売広告社、㈱ARS
出演＆ナレーター：大木正司

1つめのCMは、最近発売されたばかりの光栄の「提督の決断」のCMだ。放映期間は短かったらしいが、光栄らしくシブさの漂う作品だぞ。

① 望遠鏡を覗く提督
「(重々しいBGMが流れている)」

② まわりから炎がおこり下から海図が…

③ 海図の上にゲーム画面2カット入る
「歴史を超える超ド級の」

④ タイトルロゴ提督に重なる
「シミュレーションゲーム『提督の決断』、スーパーファミコン」

⑤ パッケージと発売告知などが入る
「メガドライブで同時発売」

⑥ 最後に社名ロゴ入る
「コーエイ！」

END

制作よもやま話①

これだけ見ると簡単にみえるけど、じつは撮影には、かなりの時間がかかってるのだ。

え～、つい最近発売された「提督の決断」のCMですが、今回は海戦ゲームという兵器ぽいイメージよりも、むしろ人のほうをクローズアップさせようとしてあんな感じになりました。

撮影は、一見すると非常に簡単に見えますが、じつは特殊効果などの編集作業で、けっこう手間がかかってるんですよ。炎の色がどうだとか、タイトルロゴのなかで波が揺らめいているだとか、そんなスタッフの細かなこだわり(？)にも目を向けてほしいものです(笑)。なかでも地図が燃えるシーンの撮影は、一番緊張した場面です。なんといっても一発勝負でしたからね。それとバックで流れているモールス信号は、本当に「トラトラトラ」と打っているんですよ。よ～く聞いてやってください。〈光栄・高津〉

迷(？)作CM紹介 「鮫！鮫！鮫！」 コードネームで呼んで篇 15 Seconds

放映期間：'90年10月26日～12月10日／収録：10月19日／制作：㈱日本経済広告社、東京コマーシャルフィルム／出演：祭三郎ほか

次はあの名作「鮫！鮫！鮫！」のCMを特別公開しちゃうぞ。硬派のゲームとは思えないブッ飛びぶりで、大爆笑うけあいの内容なのだ。

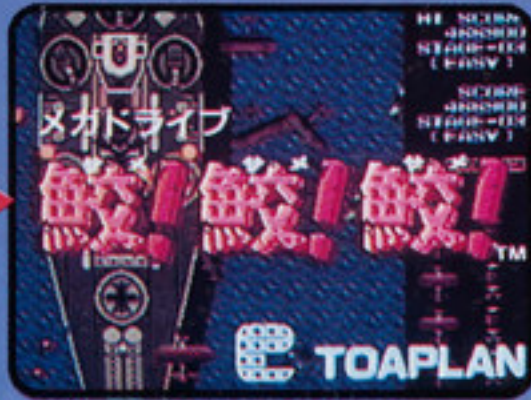
① 魚市場へ台車に乗った変なおやじが乱入してくる
「さめさめさめ～、て～いっ!!」

② ゲーム画面入る
「(ここからゲームのBGM入る)」

③ 顔見知りらしいおやじが声をかけるが…
知り合い「兄さんキマッてるね」
男「マイコードネームイズ"サメサメサメ"」
知り合い「どうしたんだい？」

④ フルパワーのファイヤー画面入る

⑤ おやじアップで
「(ナレーション)ゆけ！」

⑥ 台車を押されながらポーズを取るおやじ
「鮫！鮫！鮫！。東亜プランからメガドライブで」

⑦ タイトルロゴ入る
「ついに登場」

END

制作よもやま話②

とかくハードなイメージのある「鮫！鮫！鮫！」。当社のCMはいまのところこの作品しか作っていませんが、本当はカッコいいタイプのものにしようとか、真面目なタイプにしようなど、いくつかの候補もあったんです。でも結局は普通のものを作るより、インパクトの強さを取ろうということになって、こんなCMになっちゃいました。ちなみに舞台の魚市場らしき場所は、じつは千葉の野菜卸売市場でして、水をまいたりスチロール箱を買ってきたりして、それっぽく仕立てたんですよ(笑)。また、鮫の人形もプール用なんですが、シーズンオフだったので入手するのにかなり苦労したうえ、改造にも手間がかかっていたりします。役者さんの異常なノリの迷(？)演技も見ものでしょう(笑)。〈東亜プラン・上村〉

【CM探偵団情報大募集中！】わがCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。最近探偵団ではサードパーティー関係のCMに注目しているから、みんなの情報を待っているぜ。ちなみに今月は情報提供者の中から埼玉県の竹鼻一也くん、秋田県の伊藤克美くん、岡山県の高橋覚くんの3名に粗品を進呈するよん。来月も貴重な情報を満載の予定だぞ(ホントかなあ)。

SWC SUZUKA 1000km Race 28-30 August '92

BE MEGA RACING FREAK Vol.6

プジョー・ワーウィック/ダルマス組優勝 Wチャンピオン決定!!

8月28日から30日、'92FIAスポーツカー選手権第5戦・SWC鈴鹿1000kmが3万6000人の観客を集め、鈴鹿サーキットで開催された。今年は冠スポンサーもイメージガールもなく、参加台数もスポット参戦を含めてもたった11台(耐久の王者ポルシェもメルセデスもジャガーの姿もない)と寂しいレースとなった。レースはプジョーを駆るワーウィック/ダルマス組が今季3勝目を上げ、最終戦を待たずに、ドライバーズ&チームのダブルチャンピオンに輝いた。

優勝した①プジョー、ワーウィック・ダルマス組。

トヨタ2位

日産4位

事故死した小河等の代わりにステアリングを握る関谷組⑧トヨタは表彰台をめざした。しかし84周目、突然の出火でリタイヤとなってしまった。⑦トヨタは2位、JSPC参戦中のフロムエーニッサンは、ねばり強い走りで4位に入る健闘を見せた。

トラブルでピット作業が長かった②プジョーも3位に入る。

カウルを取ったマシンは、何やらF1をほうふつさせる。来年SWCが開催されるのか微妙な情勢だ。

参加台数が少ないということはキャンギャルの数も少ないということ。寂しい。

RESULT

	No.	マシン	ドライバー
1	①	プジョー	ワーウィック ダルマス
2	⑦	トヨタ	リース/ラマース ブラバム
3	②	プジョー	アリオー バルディ

BEメガ ← WORLD WIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

EVENT

Legend of Planet Mega 遊星SegaWorld
遊星セガワールド

セガファン待望のビッグイベント開催決定！

12月6日 両国国技館に集まれ!!

「ソニック２」など年末にかけ期待作がめじろ押しのメガドライブ。セガファンにはうれしい限りだね。そんなみんながさらによろこぶニュースだ。きたる12月６日(日)、東京・両国国技館でセガ総合イベント「遊星SEGA WORLD」が開催されるのだ。これはハイテク・エンターテイメントを創造するセガエンタープライゼスが、その総力を結集して、ユーザーのために開催するイベントだ。

未知なる遊星に見立てられた、巨大な国技館は、遊び心いっぱいのマシンで溢れる。新開発のＣＧボードを搭載しバーチャルライドゲーム「V.R.」による「遊星セガグランプリ」や「ＵＦＯキャッチャー名人選手権」など、セガならではの素敵なアトラクションが多数開かれる。これらの参加者は当日希望を募るぞ。もちろんセガ＆サードパーティーのＭＤソフトもバッチリ展示されているから、最新作や、来春発売予定のゲームにいち早く触れることもできちゃうね。

高橋由美子ちゃんをはじめ、豪華なゲストを迎えて、「遊星セガコンサート」なども予定されている。さらに「遊星セガ大抽選会」で素敵な商品までもらえてしまうのだ。

メガドラユーザー、そしてＢＥメガ読者なら絶対見逃せないこのビッグイベントの入場チケットは、ハガキで応募してほしい。抽選で5,000組10,000名様を招待するよ。

高橋由美子ちゃんも来るぞ!!

参加方法

10,000名様をご招待

イベント参加希望者はいますぐハガキを送ろう！

応募要領

官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入し、下記の宛先に送ってください。応募者全員のなかから抽選で5,000組（２名１組）をご招待します。

応募先

〒104-91
東京都中央区京橋局私書箱11号
「遊星セガワールド」事務局宛

ハミダシNEWS■セガは11月にも欧州に対してMEGA-CDの輸出を始める。先に決定していたアメリカに続き、欧州向けCDソフトの開発にめどがついたため。■大手商社の日商岩井は旧ソ連地域でセガの「マスターシステム」を販売する。10月からモスクワ及び、リトアニア、カザフスタンに販売コーナーを開設、初年度で２万台の販売を見込んでいる。■９月24日、セガは「巨人の星」「ルパン三世」「それいけ！

NEWS Jリーグでソニックが走る!! セガがJR古河のユニフォームスポンサーに

いよいよ来年の5月から開幕の日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)、何かと注目度が高いよね。そんななか、セガエンタープライゼスが、千葉を拠点とする東日本JR古河(ジェフユナイテッド)のユニフォームスポンサーに決まった。9月3日に行われた記者発表会では、さっそく大きなロゴマークの入ったユニフォームを紹介。すでに、ヤマザキナビスコカップなどで着用されているから、見た人もいるんじゃないかな。来年のJリーグ戦にはニューデザインのユニフォームが登場するけど、こっちにもちゃんとSEGAロゴとソニックが入るから開幕を楽しみに待とう!

発表会会場には、活躍が期待されるジェフユナイテッドの主力メンバー5人も登場。胸に輝くロゴを見ると、つい応援したくなっちゃうかもしれないね。

セガはJリーグのオフィシャルサッカーゲームも来春発売を計画中とのこと。楽しみ。

NEWS 内藤 寛VS伊集院 光 Oh!デカナイト生出演

8月21日、ラジオ番組「伊集院光のOh!デカナイト」(ニッポン放送 月—金 22:00〜)に内藤寛氏が、ゲスト生出演。完成まじかの「ランドストーカー」をスタジオに持ち込み、ゲーム実況生中継が行なわれた。メガドラユーザーでもある伊集院さんとの対談は、専門的な話が飛び出るほど白熱した。

「立て板に水」でゲームを紹介した内藤寛

NEWS 世界的ヒットメーカーEA社日本上陸!! エレクトリック・アーツ・ビクター誕生

9月28日、ジェネシスのコーナーでお馴染みのアメリカ、エレクトリック・アーツ社(EA)とビクター音産㈱の合弁による「EAビクター」の設立が発表された。EAの移植を中心にインタラクティブなソフトを提供して行きたいとのことだ。

ロード・ラッシュやF22など7タイトルを発売予定。

SPOT 大人がゆっくり楽しめるゲーセン? 「六本木GIGO」オープン

六本木に㈱アイビスとの共同によるセガの都市型アミューズメントスポット「六本木GIGO」がオープン。大人のプレイゾーンを目指した同店は、18歳以上だけが楽しめる。最新マシンを続々投入、そのほか対人カジノや、カラオケルームもあるぞ

スポーティーな雰囲気の2Fのバー&レストラン「スポルト」。

NEWS 池袋にマジンサーガがあらわる! 永井豪漫画生活25周年記念展が開催

「マジンサーガ」の原作者、永井豪氏の漫画家生活25周年記念展が、8月21日から池袋パルコで開催された。初日にはキューティー鈴木さんらもお祝いに駆けつけ、永井さんとともに、懐かしい「超合金」などの貴重な展示品に見入っていた。

「デビルマン」に大影響を受けたという大槻ケンヂ氏。

COLLECT 「MEGA FORCE」編集部も感激 フランスへのメッセージ募集

フランス特派員へのたくさんの応募ありがとう。厳正な選考の上、採用者には直接連絡します。さて、招待してくれるフランス「MEGA FORCE」編集部のスタッフが関心の高さに感謝のメッセージを送ってくれた。残念ながら、特派員になれなかった読者の質問にもぜひ答えたいということなので、ハガキに書いて編集部宛に送ってほしい。

EVENT OVA「イース 天空の神殿」完成イベントに招待しちゃうぞ

「イース 天空の神殿」完成記念イベント参加者を募集。開催日は名古屋11/3、大阪11/15、東京11/28。希望者は往復ハガキに必要事項を記入の上、希望会場とBEメガを見たと書いて〒162 東京都新宿区牛込局留イースイベント事業局宛まで。

アドル役の草尾毅さんも東京会場にゲスト出演。

NEW RELEASE

CD IMAGE FROM 闘技王キングコロッサス

「音楽には気合いを入れた」というMDソフトのサウンドを、オーケストラと室内音楽にリアレンジしたのが、この「幻想組曲」。知らない人が聴いたら元がゲーム音楽と気づかないかも。BMGビクターから発売中。2,800円

CD GAME MUSIC FESTIVAL SUPER LIVE '92

8月22、23日に行われたゲームミュージック・フェスも、今年で3回を迎え、日本青年館は熱く燃えた。S.S.T.BANDなど精鋭ゲームミュージックバンド夢の競演ライブ。ポニーキャニオンから10.21発売。2,500円

CD 交響組曲「ドラゴンクエストV」

もはや説明不要のDQ。最新作「V」の音楽編も当然登場。発売に先立ち8/18に行われたすぎやまこういち氏のファミリーコンサートで演奏され大好評だった。アポロンから10.21発売。2枚組3,600円

CD 交響詩ドラゴンスレイヤーVol.2

おなじみ、寺島民哉氏率いるJ.D.K. ELECTRIC ORCHESTRAによる、全20曲の壮大なシンフォニー。大幅に編成がパワーアップされたフル・オーケストラの演奏は圧巻。キングレコードから、10.21発売。3,000円

CD ローリング・ドドイツ

謎の音楽集団「モダンチョキチョキズ」のデビューアルバム。ジャズ・ロック・中華風(?)アレンジを施したカバーソングを収録。なかでもロック調新オバQのテーマは秀逸。キューン・ソニーから発売中。2,800円

BOOK SQ文庫 BURAI Vol.1

MEGA-CDのRPG「ブライ 八玉の勇士伝説」。ゲームストーリーの原作者である飯島健男氏が新たに小説として書き下ろしたのが、小説・BURAI[ブライ]小学館から発売中、550円。

ゲームポジション搭載のワイドテレビ

目にやさしくて、ワイドな画面は横スクロールシューティングや対戦ゲームに最適。自分でお金を貯めるか、お父さん、奥さんを説得しよう。ビクター 定価260,000円

◎ゲーム図書館休館のお知らせ　来る新通信時代に対応し、大幅なシステムのグレードアップが急務となったため、来年3月1日より、現行システムの運行を一時休止するとのこと。なお、会員の人には、会費の返金(月割り)、謝恩プレゼント(ソニック2)、来年2月28日までの無償回線解放などを設け、アフターサービスをしてくれるそうだ。くわしい内容の問い合わせ先は0120—104439(フリーダイヤル)、ゲーム図書館サポートセンターまで。

アンパンマン」等のアニメーション製作会社、㈱東京ムービー新社(TMS)とその関連4社の株式を取得、グループ傘下に収めると発表した。今後はTMSのノウハウをいかしたCD-ROMソフトを製作の予定。

ハミダシINFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:10月16日「クライング」、10月23日「ぷよぷよ」

※このコーナーで紹介したイベント等への申込は必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

BEAM MEGA NETWORK

新作ゲームから話題作までを紹介する新コーナー

ビーメガ
アミューズメントマシーン
ネットワーク

今回からは、従来のテーブルタイプのゲームだけではなく、アミューズメントパークを含めた幅広い視点からビデオゲームを眺めるようにしてみたぞ。

これからのビデオゲームは画面写真だけではつまらないぜ?

いままではビデゲーのゲーム画面でコーナーを組んできたけど、最近のビデゲーはポリゴンを使った大型きょう体や、プレイスポットの多様化などによって、テーブルゲームの紹介の域を越えたゲームが多くなってきている。そこで今回からはコーナーの装いも新たに、よりゲームの雰囲気を伝え、さらに話題のプレイスポットの紹介と、幅広い視点からビデゲーをとらえていこうというわけだ。

セガ、V.R.に大型きょう体が登場!!

今までのコックピットタイプと違った感覚にびっくり!!

セガのポリゴンを使ったカーゲームがこの「バーチャレーシング」だ。今回はカーきょう体で取材したぞ。きょう体に乗って驚いたことは、いままできょう体を動かして体感させていた部分を、シートとそのシートにエアーを送り込む際に発生する音などで、マシンの体感表現をしていることだ。まずプレイヤーの体型に合わせてシートの調整をするのだが、その際、前後に動くシートのリアルなアクションに驚かされる。カーブやクラッシュなど、車の体感表現もすべてこれで行なっているのだ。シートの背や左右にエアーを送り、プレイヤーの体を圧迫し、車の体感表現をしているわけだ。まさに体感きょう体の発想の転換といった感じである。また、操作もシンプルで簡単。しかも初級、中級、上級の3段階が選べ、初心者から上級者までが楽しめるのだ。

そのうえ、プレイ中のドライバーズ・アイをボタンで4つの高さから選べてしまう点もすごいぞ。

セガ本社フロアーに設置された、1人用、マシンタイプの大型きょう体がこれ。

ソニックも応援!!

このシートに注目!!

いままでの上下左右に動くきょう体と違い、シートをエアーで膨らまして体感させるのだ。

ハンドル左の4つのボタンで画面の視点を変える。ボタン操作で変化が楽しめるってわけ。

ドライバーズ・アイでドライバーの目と同じ視点に。初心者には視野が狭いため難しい。

俯瞰のドライバーズ・アイ。まるでヘリに乗っているようで、客観的にレースが楽しめる。

突撃取材!!

BATTLETECH
バトルテック

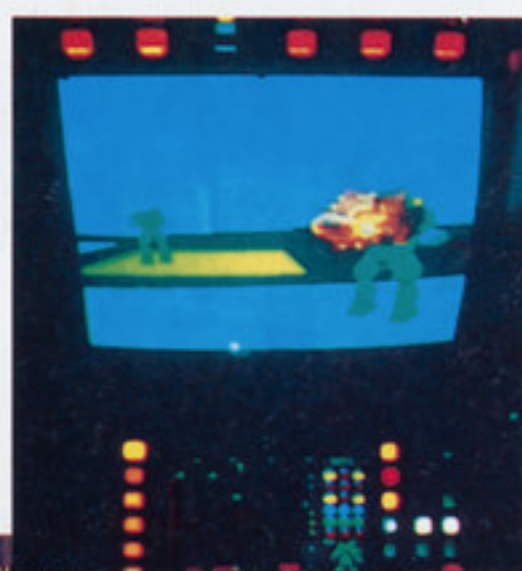
8月22日に横浜に登場した、アメリカ生まれの対戦型バーチャル・シミュレーション。凝りまくりのこのゲームにファン急増だ!!

モビルスーツ感覚のアクション・シミュレーション

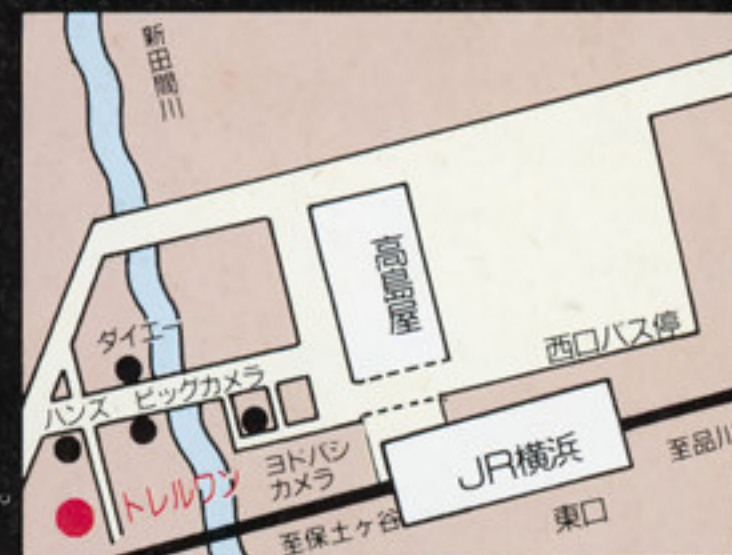
ＳＦやアニメの世界のようにロボットやモビルスーツを操り、相手と戦えたら……。そんな感覚をみごとにこのシステムは表現している。システムといったことにはワケがあり、現在の「バトルテック」はロボットどうしの戦いをプレイヤー間で行なうのだが、ソフトによってはドッグファイトや格闘技など様々な内容が考えられるからだ。コックピットに乗り、ポリゴンで表現された画面上の対戦相手と戦え、しかも今後は音声通信も考えているというわけで、まさに「ハビタット」感覚なのだ。

気分はもう戦場だ!!

この「バトルテック」は世界に3カ所しかない。1つはシステムの産みの親アメリカ。そして、あとは日本の2カ所。それゆえこのバトルテックセンターヨコハマも新しもの好きのファンで朝から賑わっているのだ。ゲームの操作はとても簡単。左のレバーでロボットのスピード、右レバーで左右の動きと武器の発射、正面のディスプレイ左右にあるボタンでレーダーや武器のセレクトができる。武器はミサイルとレーザー、マシンガンの3種類がある。

画面の雰囲気も、まさにＳＦ感覚。リアルなバトルの緊張感が漂う。

各コックピットに搭乗したユーザー。白熱したバトルが展開中!!

●プレイスポット●

横浜駅西口から徒歩5分
トレルワン6Ｆ
営業時間　平日　11：00～23：30
　　　　　祝祭日 9：00～23：00
料金　1バトル10分1,000円
初心者は「トライアルチケット」
1バトル10分×3回2,000円もあり。
ＴＥＬ045（313）6220/1

ゲーム中、このコックピットの計器やボタンの操作を巧みに操るのが敵を倒す決め手だ。

これが「バトルテック」のきょう体。通常はカバーをしめて操作するのだ。

まだゲームに慣れていない人には、インストラクターのお姉さんが親切に教えてくれるぞ。

ゲーム結果はディスプレイで再生でき、またデータ表示したプリントをくれるのだ。

ゲームは10分1,000円とちょっと高めと思われがちだが、10分間の内容が充実しているので、1,000円はお徳な値段かもね。またゲームのプレイヤーも20代から30代と高めで、意外に女性が多いのに驚き。ゲーム後対戦結果のプリントをもらえるなど充実した内容で、経験を積むと自機のロボットをレベルアップできたりもする。とにかく行って体験してみよう。ただし初心者はカモにされがちなので、最初は複数で行くことをお勧めする。

ラムスも夢中だ(笑)

取材には興味200%の「ルナ」の脚本家・重馬敬氏も参加。

完成目前 詳細情報満載!!

相棒テールを引きつれてスーパーソニックここに参上

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

完成度ゲージ 90% 2人プレイあり

●セガ/11月21日発売/ 6,800円/ACT/8M

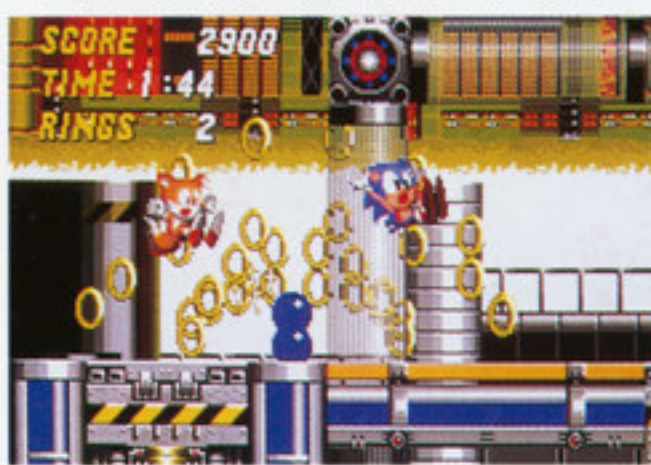
発売日ついに決定 ウエストサイド島にソニック&テール上陸!! 11月21日を待て

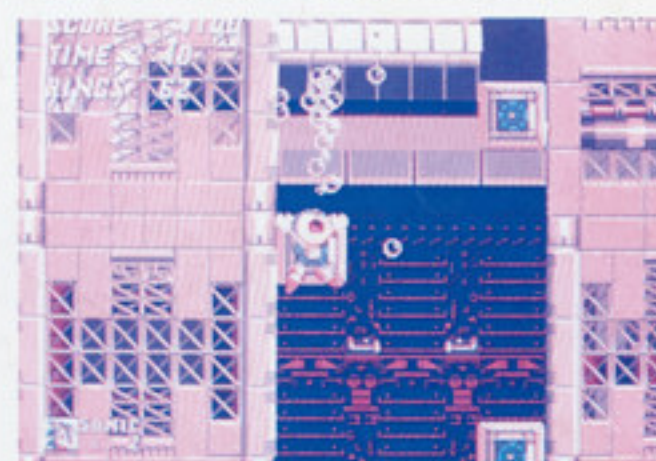
さあ、ついにセガが送る今年度最大の秘密兵器「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2(以下ソニック2)」の発売が近付いてきた! 今月は完成直前のROMを入手。ただしSOAによると、このROMは完成版ではないので、細かい仕様を後々変更する可能性があるとのこと。というより、実はゲーム内容そのものが先月お伝えしたときよりもだいぶ変更されてしまっているのであった……。そこで今回は、現在わかっている情報(未確認のものを含めて)をすべて紹介し、新生「2」の魅力をさぐってみることにする。まずは本邦初公開、ソニック2のストーリーを紹介だ。

「……あの島だ。」愛機・トルネード号に乗ったソニックは、気ままな宝石探しの途中で偶然にも"幻の島"とうたわれたウエストサイドアイランドを発見した。伝説によれば不思議な石を使って文明を発展させ、栄華をきわめた島だという。しかし、石を間違って使った人々は、一夜にして島のすべてを無に帰してしまった。後に、この石・カオスエメラルドは神々によって封印された。

「ダァハッハッハッ!」ちょうどその頃、島の反対側では下品な高笑いがこだましていた。「やはりヤツも探しておったか、カオスエメラルドを。ついに発見したぞ、幻のウエストサイド! これでワシの究極兵器、デスエッグも完成するはずじゃ。この島にも動物はおるし、ロボット作りにも苦労はせんじゃろ。待っているのだぞ、ソニック……。今度こそ、おまえをやっつけてカオスエメラルドをそろえてやる!」

幻の島、ウエストサイドに降り立ったソニックとエッグマン。役者はそろった。いま再び、冒険と感動の幕は切って落とされる!

←ループの中を通るソニック。ステージ構成はさらに複雑になった。

↑ゲームシステムは基本的に前作を踏襲。リングをためれば敵に当たってもへっちゃら!

←画面の美しさは完全に前作を超えた!? 背景の質感は最高レベル。

↑おぼれる寸前の音楽は前作と同じ。水中では動きが鈍くなるのだ。

電源ONでソニックダッシュ

↑「セーガー」というジングルとともに、ソニックが高速で画面の左右を駆け抜ける。

↑おなじみ「2」のタイトル画面。かわいいテールのぬいぐるみが登場するのはいつ?

↑デモで流れるステージ紹介の一部。ラスベガスのようなネオン街が舞台のようだ。

↑画期的な上下分割画面。2人同時プレイで、さらにテールの活躍の場が広がるのだ。

ソニックの弟分!?「2」で大活躍のテールを徹底研究しちゃうぞ!!

ソニックの相棒として登場する、キツネに似た新キャラクター"テール"。先月までのソニック情報で「相棒の名前はテールという名前である」というような書き方をしてきたけど、実はこの"テール"、2本のしっぽ(英語で言うとtale＝テール)を持つところから付けられた、"愛称"であることが今回判明した。つまりテールには本名がある！ "マイルス・パワー"。これがテールの本当の名前だ（ただ、みんなからはテールと呼ばれているという設定なので、以後、彼のことをテールと書かせてもらうことにする）。テールの能力は、ソニックと同じ。基本的に、テールはソニックの後を追いかけるように動く。テールの動きは結構賢くて、ソニックの動きを常に予想しながら行動しているようだ（とはいえ、ソニックがスピンダッシュをかけたりすると、すぐにはぐれてしまう。ただし、スクロールアウトしても一定時間立つと画面の上からソニックのもとに運ばれてくる）。

ソニックとの一番の違いは、ゲーム中は常に"無敵"であるということだろう。敵にやられても、スクロールアウトしても、ミスにはならない。さらに驚くことに、テールはいつの状態でもIIコントローラー操作できるようになっている。これにより、ソニック2は1人プレイ時でもすぐに2人同時協力プレイにすることができるようになっているわけだ。

走れ!!

まるまってダッシュ!!

おっとっと…

けなげに寄り添うテールちゃん

↑ソニックがダッシュすると、テールもすかさずダッシュ。しっぽがカワイイでしょ？

ほとんど無敵状態？

↑おぼれるテール。でも、ミスにはならないのだ。ソニックの場合は当然ミスにつながる。

スクロールアウトしてもOK

↑画面から消えても、しばらくすれば復活する。しっぽがヘリコプターみたいでカワイイ。

「1」のスピード感をさらにスケールアップ!! ソニックの新たなワザ"スピンダッシュ"を使いこなせ!

テール(マイルス)という新キャラの追加も「2」になってからの大きい変化だが、やはりソニック2最大の楽しさは、ここで紹介する"スーパースピンダッシュ"ではないだろうか。このスーパースピンダッシュというワザの追加によって、「2」のゲームシステムは「1」ではできなかった様々なことができるようになっている。「1」を遊んだことのあるプレイヤーなら、ある程度ソニックが助走してスピードをつけないと360度ループを回り切ることができなかったことを覚えているだろう。いったんスピードが落ちてしまうと「ソニック」ならではの小気味いいテンポが止まってしまうのが、前作の欠点と言えば欠点だった。ところがこのスーパースピンダッシュを使えば、どんな場所からでもダッシュができるようになっているのだ。やり方は簡単で、止まっているソニック(少しでも動いているとスピンアタックになってしまう)をいったんしゃがませ、ボタンを押すだけ。ソニックの体はホイールスピンを起こしたタイヤのように煙を吹き始め、高速回転状態になる。この状態で十字ボタンを離すと、ソニックはいきなり最高速でダッシュ！ ハイスピードアクションが売りの、「ソニック」ならではの新ワザなのだ。

360°ループも健在!!

←雰囲気はちょっと違うけど、この「2」にも360度ループがあちこちに登場する。もちろんテールはソニックの後ろをトコトコと着いてくるぞ。最高速スピンダッシュで一気に駆け抜けろっ!!

助走が必要なところも…

←こういう場所は、スピードがのっていないとクリアーできないぞ。

スピンダッシュで豪快に加速!!

←最高速で一気に上へ突き進め！慣れると病みつきになるワザだ。

もちろんテールもスピンダッシュします

←ソニックがスピンダッシュを始めると、テールもスピンダッシュ。

【ソニック追加情報】「2」のスペシャルステージの入り方は、各ゾーンに用意されたセーブポイントから入るとのこと。ソニック（テール）がリングを50個以上持ってセーブポイントを通過すると、一定時間そのポイントからキラキラと回転する星のリングが出現する。ここに飛び込めば、スペシャルステージに入ることができる。スペシャルステージは強制スクロール面で、爆弾をよけながら3Dチューブのコースの中を駆け抜けて行くというものだ。

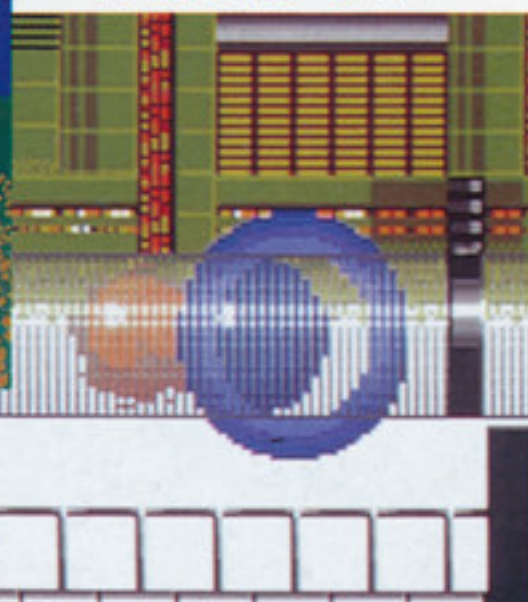
ステージに隠された無数の仕掛けを見抜くことができるか!?

前作で有名になった360度ループはもちろんのこと、この「2」でも様々な仕掛けが登場する。今のところ紹介した中で一番派手な仕掛けといえばコークスクリューループがあるが、どうやらこれは「2」で新たに登場する仕掛けのほんの一部でしかないようだ。隠し部屋など前作にあった仕掛けはもちろんのこと、今回はエレベーターや移動ケーブル、フリッパーを操作できるピンボールなどなど、新しい仕掛けが続々登場する。巧妙に配置されたジャンピングボードをうまく利用すれば、プレイヤーが予想もしなかったような場所にも行けるようになったりする。また、詳細は不明のままだけど、前作同様スペシャルステージが用意されていることや、カオスエメラルドがストーリー上重要なポイントになっていることも注目。前作はカオスエメラルドをすべて集めることで真のエンディングを見ることができた。「2」ではどうなるのか……!?

現在の状況では、とにかく来月以降の続報を待ってもらうしかない。とにかく、8メガの威力はダテじゃない。新たに増えた、謎の数々を解き明かせ!

↑ななめ前にジャンプッ! テールも器用にソニックの後ろをピョンピョン追いかけてくるぞ。

↓移動ケーブルで見知らぬ場所へ。ステージ内の構造は、ほとんど迷路と化している。

←ジャンプ板などの新しい仕掛けも登場。派手な仕掛けが増えた。

手ごわくなったエッグマン!?

前作と違い、敵をすべてロボットに改造したエッグマン。今回は打倒ソニックが目的というだけあって、強さもさらにパワーアップしている。各ゾーンの最後に登場するエッグマンの攻撃を避けきることができるか!?

2P競争モードもある!! 上下に2分割された高速アクションに注目せよ!!

ソニック2ならではのゲームモードといえば、この上下に分割された画面が特徴的な"2P VS"モードだろう。これは、2人のプレイヤーがそれぞれソニックとテールを操作し、ゴールにたどり着くまでの総合的なポイントを競うというゲームモードだ。これは本編のゲームとはまったく関係のない競争ゲームで、冒険する舞台のほうもEMERALD HILL、MYSTIC CAVE、CASINO NIGHT、SPECIAL STAGEの4つのゾーンで競争できるようになっている。早くゴールすればいいというものではなく、スコア、タイム、リング数、トータルリング数、アイテムボックス数の5つの項目を比較して勝敗を決めるというものになるようだ。通常プレイと違って上下の画面が完全に独立しているので、1人プレイとはまた違う面白さがあるぞ。技術的な話になるけど、このVSモードは画面を縦に圧縮して2枚の画面を表示している。これはインターレス表示(画面を縦に0.5ドットずらして2枚の画面を同時に表示させ、縦のドット数を見かけ上2倍にするテクニック)を使っているためできるワザなんだけど、こんな高等テクをさりげなく見せているところがすごい。

→上下の画面にそれぞれ注目。自分が使うキャラが常に画面の中心にいることがわかるだろう。

↓ゲームスタートすぐの画面。上の画面でソニック、下の画面でテールを操作することになる。

→対戦モードのステージは、通常のステージを半分につぶしただけのもの。つまり、登場する仕掛けや敵の配置は通常のゲームモードとまったく同じなのである。ただし、画面は上下につぶれている。

ソニックファン必見 今回は特別に3つのゾーンを公開だ!!

先月、ソニック２のゾーン構成は９＋αだと紹介した。今月は、あれから変更された点がいくつかあったので、追加情報をここに載せてみたい。まず、ゾーン構成が計11ゾーンに増えた。これにより、ゾーン名と順番が先月公開したものとは大幅に変わっている。

各ゾーンのＡＣＴ構成も、前作のように必ず２つあるのではなく、ゾーンによってＡＣＴの数が変わるようだ。また、冒険の舞台も当初は「１」とおなじサウスアイランドからスタートするはずだったのが、ウエストサイドアイランドという新天地で冒険が始まるように変更されている。今月公開できるのは下に載せた３ゾーンのみ。来月はほかのゾーンも公開できるはずなので、期待してほしい。

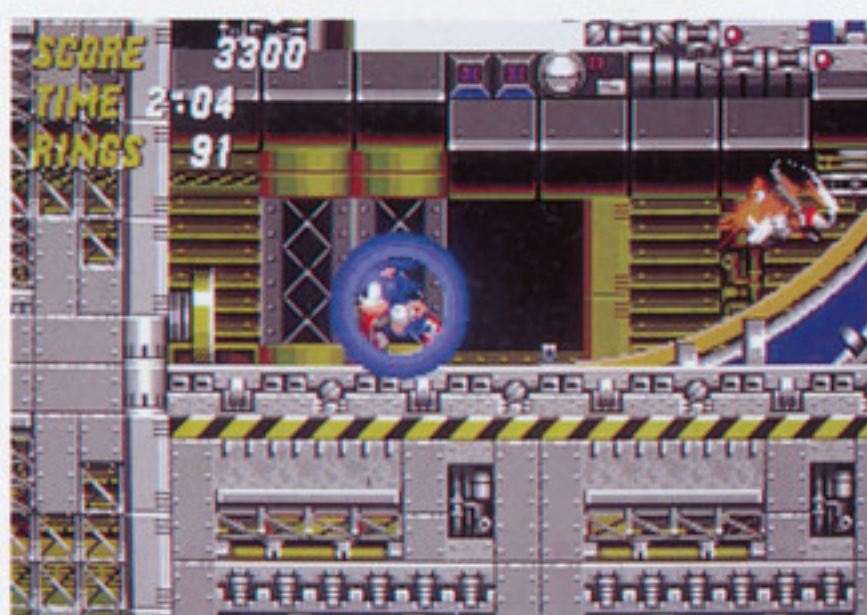
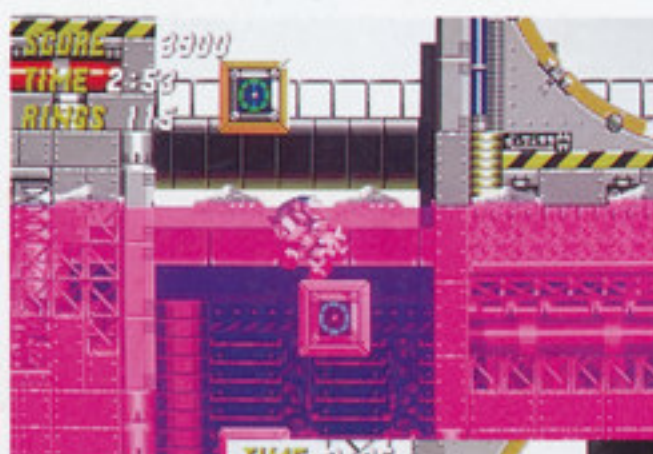
EMERALD HILL ZONE

緑の草原と豊かな滝のゾーン。ジェットコースターのようなループとコークスクリューを高速で駆け抜けよう。上下に分かれた複数のルート構成や、360度ループなどなど、前作の仕掛けもしっかり用意されているところがうれしい。スーパースピンダッシュを使えば、前作以上の高速アクションが楽しめるぞ。

←「ソニック2」の新名所(?)、これがコークスクリューループ。

←ループの上にあるのは、一定時間無敵になれるアイテムボックス。

↑上下にクルンと一回転。今度のソニックは、スピードがのっているときは地形の上にピッタリ張り付いたりもするぞ。

CHEMICAL PLANT ZONE

↑左右にある加速ボードに弾かれるソニックとテール。画面外に消えるか消えないかのところで、テールが追っかけている。

←下から湧き上がってくる水(化学薬品?)から一刻も早く逃げろ!

←ソニックがまるまって高速状態になると、テールは追いつけない。

ここはDr.エッグマンの化学工場だ。このゾーンは単純に右に進めばゴールできるのではなく、縦横無尽に張りめぐらされたパイプによって上下左右にマップが複雑につながっているのが特徴だ。回転する台や吹き出す薬品をかわしてうまくゴールへ急ごう。ピッチングマシンのような加速マシンを利用しろ!

AQUATIC RUIN ZONE

森の中に、かつて滅んだ文明の遺跡があった! 地上と水中を行き来するゾーンだ。仕掛け矢や、崩れ落ちる橋に注意して進むこと。前作同様、ソニックは水中で動きが遅くなる。また、地面から出てくるアワを使って空気を補給しないと、おぼれてしまうところも……。テールをうまく利用してみるのもテかも。

←滝の中を通り抜ける2匹。メカモグラはスピンアタックで倒そう。

←水の中を走り抜けるソニック達。この先には何があるのだろうか。

↑回転する足場にうまく乗り継いでいこう。ただ、テールは今にも落ちそうな状態。2人協力プレイで切り抜けるのもテ。

ゲームギアの「ソニック2」も11月21日同時発売だ!! G.G.ユーザーは注目せよ

メガドラ版「ソニック２」と同じく11月21日に発売されるのが、G.G.版「ソニック２」だ。G.G.版は、Ｄｒ.エッグマンに捕らわれた相棒・テールをソニックが助けに行くというストーリーになるらしい。詳細は不明だが、前作のG.G.版「ソニック」も出来の良い作品だったので、G.G.ユーザーは期待したいところだろう。ソニックがハングライダーに乗って冒険する空中面（？）など、多彩なステージ構成がウリとのこと。

←GG版のタイトル画面は、ソニックとテールの位置が逆になる。

←大容量4メガROMの採用で、全7ステージを実現している。

【ソニック2追加情報】新たに変更されたゾーン構成は以下の通り（ゾーン1〜3は左参照のこと）。ゾーン4・CASINO NIGHT、ゾーン5・HILLTOP、ゾーン6・MYSTIC CAVE、ゾーン7・OIL OCEAN、ゾーン8・METROPOLIS、ゾーン9・SKY CHASE、ゾーン10・WING FORTRESS、ゾーン11・DEATH EGG。……ゾーン9、10が新たに追加されたゾーン。他はゾーン名の変更のみ。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE
新作スクランブル

ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
2人で協力すれば楽しさ無限大

●セガ／12月18日発売予定／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 50%　2人同時プレイ可能

年齢を問わずに遊べる内容と、魅力的な価格で大人気だった「ミッキー」シリーズ。その第3作目である「ミッキー&ドナルド」が、かなり完成に近づいてきたぞ。

しかも今度の作品は、タイトルどおりにミッキーとドナルドの2人で同時に遊べちゃったりする。

それも単なる2人同時プレイじゃなくて、ときには1人が高いところからロープで引っ張り上げてやったり、トロッコを交互にジャンプで走らせたり、肩車をしてヨイショっと移動したりと、いろんなアクションが用意されているのだ。つまり、2人同時プレイというより2人協力プレイという意味合いのほうが強いってこと。

難易度もやや低めに設定されていて、ゲームというよりも、次々と現れるバリエーション豊富なディズニーの世界を、いろんな人に楽しんでもらうための作品といえるだろうね。これはまさに、親子や友達で仲良く遊ぶにはピッタリなゲームだと思うよ。

もちろん、キャラクターの動きや、ディズニーのイメージに忠実なサウンドやグラフィックなども、8メガの大容量を使ってこれまで以上に美麗になっているぞ。

8メガになってさらに洗練されたグラフィックを見よ！

仲良く協力

高い場所では、まず肩車で片方を押し上げ、しかるのちにロープで引き上げてもらおう。

World of Illusion

アワにくるまって水中をスイスイスー。

トロッコは両側で交互にジャンプして進ませるのだ。疲れるからって休んだりすると、あともどりしちゃうぞ。

じゃまをするやつは、魔法でスイープ！ 2人とも同じようにカラフルな魔法を使うぞ。

「アイラブ！ ミッキーマウス」を思わせる場面。色使いがきれいだね。

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌
ミスターXをふたたびタコ殴れ！

●セガ／1月14日発売予定／価格未定／ACT／16M
完成度ゲージ 50% 2人同時プレイあり

セガの殴りアクションの期待作「ベアナックルII」は前作の4倍の容量(16M)で登場する。当然、プレイヤーキャラも4人になり、個々の技や協力技も増えたわけだけど、それ以外にも2P対戦までできるようになっているのは驚きだ。IIではお助けのスペシャルアタックはなくなってしまったが、各キャラの必殺技（使うと体力が減る）でそれをカバーしているぞ。前作以上にキャラの特徴が際立ち、全世界でベアナックル旋風が巻き起こる可能性は十分。キミも一目でトリコになるはずっ！

音速を越えるアクセルのアッパー。その拳は炎に包まれ……。

あれ？　このフィニッシュの形はしょーりゅー…。ま、いいや、見逃してやらあ。

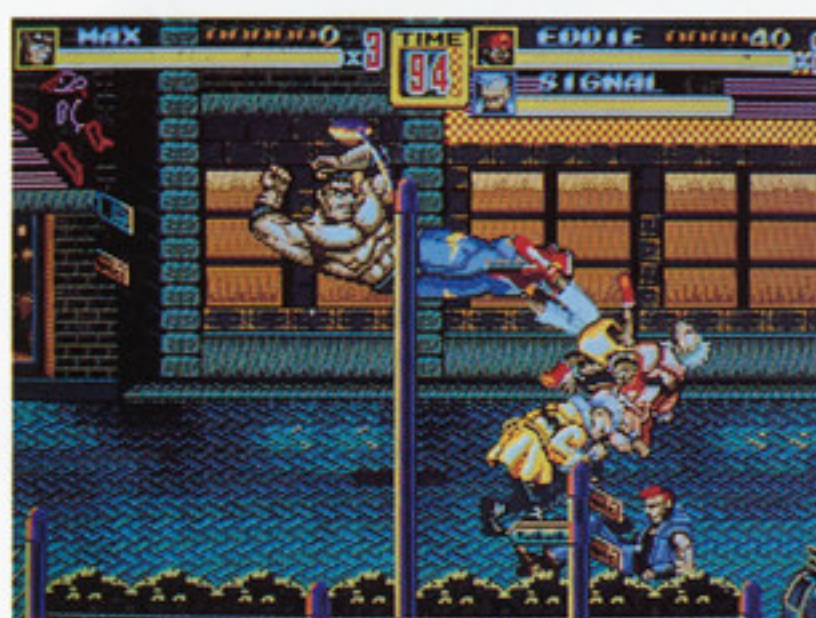
際立つキャラクターの個性！

MAX マックス	
POWER	★★★
TECHNIC	★★
SPEED	★
JUMP	★
STAMINA	★★★

AXEL アクセル	
POWER	★★
TECHNIC	★★★
SPEED	★★
JUMP	★
STAMINA	★★

BLAZE ブレイズ	
POWER	★★
TECHNIC	★★
SPEED	★★
JUMP	★★
STAMINA	★★

EDDIE エディ	
POWER	★
TECHNIC	★★
SPEED	★★★
JUMP	★★★
STAMINA	★

IIの4人のキャラは、容姿だけでなく、技がハッキリと違い、段違いに強力に。こんなやつらが協力して署長救出作戦に出向いたわけだから、ミスターXも前作以上に気が滅入ってしまうに違いない。ご愁傷さま。

メガドラユーザーよ、ピヨってる場合じゃないぞ!!

ベアナII はガキに注目!!

スイスイスー
ウィリーアタックでどうじゃ
きりもみキック
そして……ガキなぐり

このガキの名はサミー改めエディ。あのアダムの弟である。ローラーブレードを履き、小気味いい技を繰り出す。しかし彼の本領が発揮されるのは泣いた後。ガキは泣くと手がつけられないからな（ウソ）。

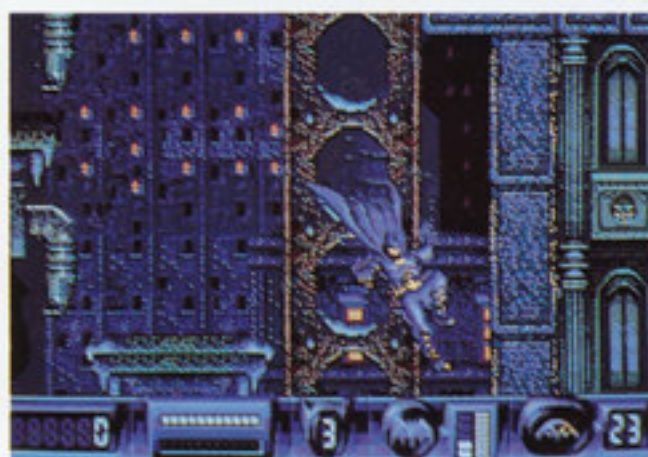
バットマンリターンズ
深夜の街を疾駆する影！

●セガ／発売日未定／価格未定／ACT／8M
完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

この夏に日本でも映画が公開され、原作ファンに好評を得た「バットマンリターンズ」が、今度はメガドラのアクションゲームとして登場する。

内容のほうは'90年に発売されたサン電子の「バットマン」とはひと味ちがって、映画のバットマンのイメージを強くアピールした感じになっている。

たとえば、高い場所、足場のないところではワイヤーをひっかけて「スパイダーマン」よろしくヒラ〜リとマントをひるがえして移動しちゃうのだ。

それから、当然というか、やっぱりというか、キャットウーマンやペンギンといった好敵手たちも負けじとバットマンの前に立ちはだかるぞ。

バットマンにはダークブルーを基調にした色使いがよく似合う。

足場のないところでも、ワイヤーで華麗に飛んでいく。

ゲーム中のキャットウーマンはどんな役どころかな？

筋骨隆々な体で肉弾戦もやっちゃいます。

ザ・スーパー忍II
ネオ・ジードは壊滅していなかった!?

●セガ／12月11日発売予定／6,800円／ACT／8M
完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

いまでも人気の高い「ザ・スーパー忍」。その続編がようやく登場することになった。舞台設定は前作の2年後となっており、壊滅したはずの「ネオ・ジード」が「ネオ・ゴースト」として復活したところから始まる。「ネオ・ゴースト」は再び暗躍をもくろみ、手はじめにジョー・ムサシ抹殺のために忍の里に魔手を伸ばしてくる。

主人公のジョー・ムサシの技は前作と同じものに加えて、天井にはりついての移動、壁を使っての三角飛び、鋭角なキックなど、さらに多彩になっているぞ。

ちなみに、「II」のサウンドはなぜか古代祐三(前作で担当)ではなくなったが、なかなかイメージに合っているみたいだ。

主役はもちろん前作と同じジョー・ムサシ。ずいぶん顔が変わったもんだ。

動作の一つ一つがカッコよくなったみたい。

壁をキックしての「忍者くん」ジャンプも可能。八双手裏剣も受け継がれているぞ。

ジャンプ中のキックや、天井移動などができる。「ストライダー飛竜」ライクだね。

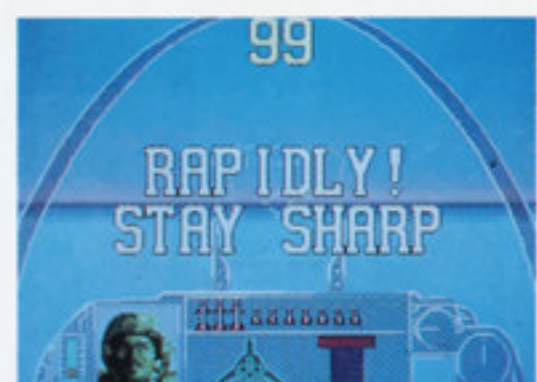
忍術の表現なども、前作同様にド派手だぞ

G-LOC
ゲーム性の移植度は高いぞ

●セガ／12月11日発売予定／6,800円／SHT／8M
完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

この「G-LOC」は、セガ体感ゲームのひさびさの移植作品ということで発売が楽しみなところだけど、まだ完成までにはちょっと時間がかかりそうだ。とりあえず今回は開発途中だけど最新版の写真を掲載しておくから、じっくり鑑賞してくれ。

気になる完成度のほうは、ROMのソフトだけあって、さすがにハデなグラフィックを再現ってわけにはいかないらしい。しかし、実際に動いている画面を見たところでは、アーケード版のプレイ感覚をうまく再現しているようだ。

手がパネルを操作する演出がシブい。

出撃時には上官が激励してくれる。

絶壁の間をぬうように進むシーン。

制限時間内に一定の敵機を撃墜すればクリアだ。

後方からマークされたときの緊張感がたまらない。

ジョー・モンタナIII(仮称)
今度はNFL公認だ!

●セガ／発売日未定／価格未定／SPT／8M
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイ可能

AMショーでひとあし早く体験しちゃった人もいると思うが、なんと今年の1月に発売された「ジョー・モンタナII」の続編が早くも登場することになった。

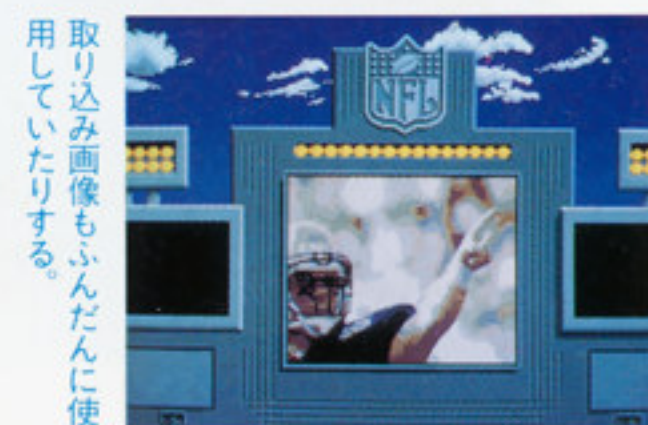
しかも今度の「III」ではチーム名がすべて実名(NFL公認)で表示されるのだ。また、前作ではプレイ画面が横画面のみだったのに対し、縦画面、横画面、簡易画面の3種類から好きなものを選択できるようになっている。

もちろん「II」で好評だったサンプリング音声での解説も、そのまま受け継がれているぞ。

タテ、ヨコどちらでもプレイしやすい画面を選択できるようになった。前作にあったズームビューもそのまま継承されているぞ。

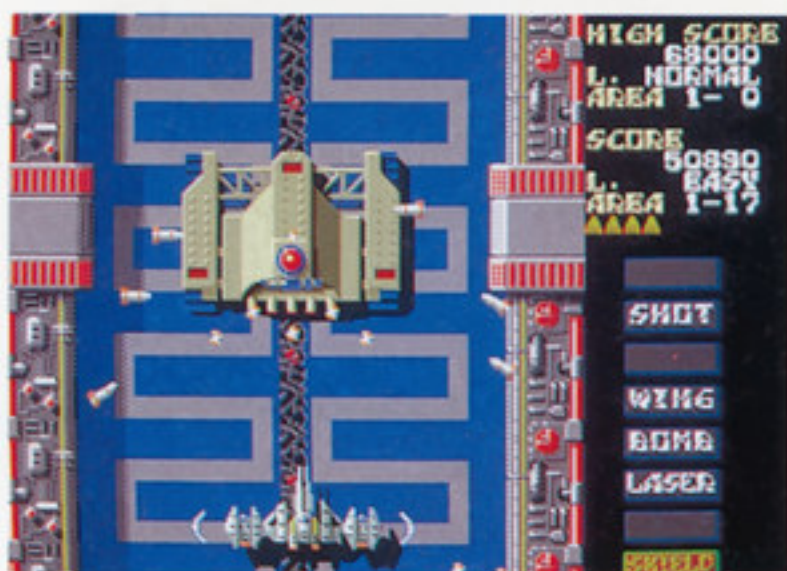
フォーメーション選択画面も視覚的にわかりやすくなった。

NFLの3文字が映えるタイトル画面。

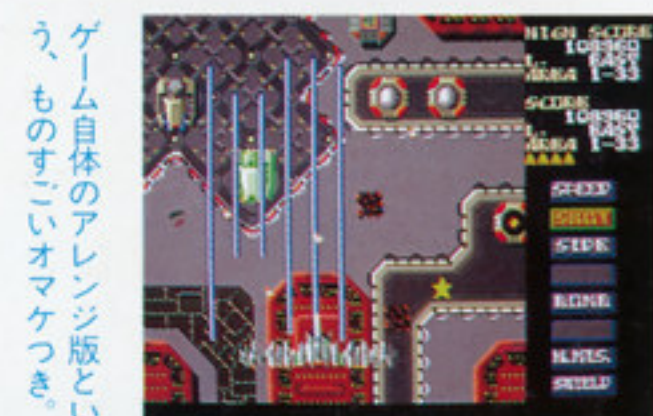
簡易画面は大昔のゲームみたいで、なつかしさいっぱい?

取り込み画像もふんだんに使用していたりする。

スラップファイトMD
名作は忘れたころにやってくる……?

●東亜プラン／発売日未定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

「スラップファイト」がメガドラに移植決定！ なぜにいまこんな渋いゲームが……と、ゲーセン野郎たちがこの情報に驚いたのが約1年前。それ以来、ひさびさの続報をお送りしよう（これだけ間隔が開いたのには、それなりの理由があるんですよ。それなりの）。原作のアーケード版は、「グラディウス」っぽいパワーアップ方式を採り入れた、縦スクロールのシューティングゲームで、地味ながらも全体がまとまっている点が多くのマニアに評価された。メガドラ版では、その原作をグラフィック、敵のアルゴリズムはおろか、なんとBGMの音質まで忠実に再現しているのだ。これは当時のファンにとっては嬉しいね。もちろん、原作を知らなくてもプレイに支障はないぞ。

音楽はオリジナル版と古代祐三のアレンジ版から選べる。

ゲームバランスはややキツめ。敵の弾が速いんだなー。

ゲーム自体のアレンジ版という、ものすごいオマケつき。

チャックロック

●セガ／発売日未定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ジェネシスソフトからムチャクチャ楽しい(マジ)ゲームがメガドラにスライドしてきた！ その名も「チャックロック」。

これは原始人みたいなキャラを操作して、イキなデザインの恐竜たちと戦う抱腹絶倒アクションなのだ。主人公は腹でボヨヨンと攻撃したり、でかい足でキックをかますぞ。民族音楽みたいなサウンドもナァ～イスだぜ。

ひさびさに楽しいイロモノゲームの登場だ。

キャラデザインのセンスが斬新だぜい！

クラスティーズ ファンハウス(仮称)

●セガ／発売日未定／価格未定／PUZ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

先月号のジェネシスコーナーでお伝えしたとおり、アメリカで人気の「ザ・シンプソンズ」のキャラクターを使用したジェネシスソフトが、メガドラで2本も発売されることになった。そのうち1つがコレ。マップ内部にいるネズミをすべてネズミ退治機まで連れていけば1面クリアという、まさに逆レミングスな作品なのだ。キャラクターとゲーム性の関連は薄いけど、長持ちするゲームだぞ。

すべてのネズミをこの機械まで連れてくれば一面クリア

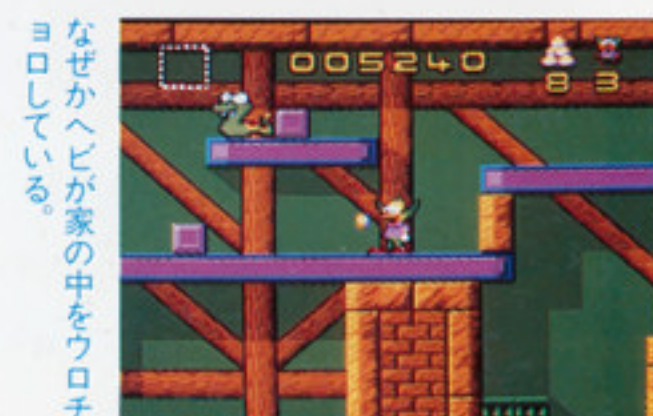
なぜかヘビが家の中をウロチョロしている。

ザ・シンプソンズ バートvs.ザ スペースミュータンツ

●セガ／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

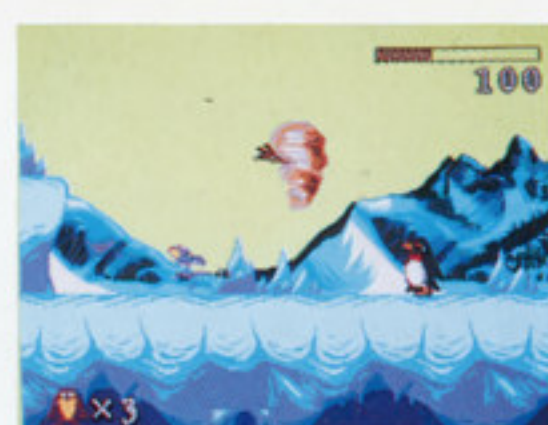
「ザ・シンプソンズ」のゲームのもう1つがコレ。こっちは、もともとアミガという海外パソコンで発売されていたアクションゲームで、それをジェネシスへ完全移植したものなのだ。内容は、シンプソン一家の長男バートを操作して異星人を退治するというもの。バートは特殊なレンズをもっていて、これを使うことによって、変装している異星人の本体を透かしてみることができるのだ。

こっちの作品は息子のバートが主人公なのだ。

道中にはトラップのほかに、スケボーなんかも置いてある。

タズマニア

●セガ／発売日未定／価格未定／ACT／4M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

これもジェネシスソフトをメガドラへ移行させた作品で、キャラが海外アニメ特有の生き生きとした動きで魅了してくれるアクションだ。そのあたりは「ファンタジア」を想像してもらえればわかりやすいと思う。プレイヤーが操作する謎の動物は、そこいらにあるものを片っぱしから食べてしまう豪快なヤツなのだ。また、体を高速回転させて台風のごとく体当たりするのも得意としているぞ。

ボタン一つで台風のごとく猛スピードが出せる。

道端にあるアイテムを食べて火を吹いちゃうヤツ。

洗脳ゲームTEKIPAKI(テキパキ)

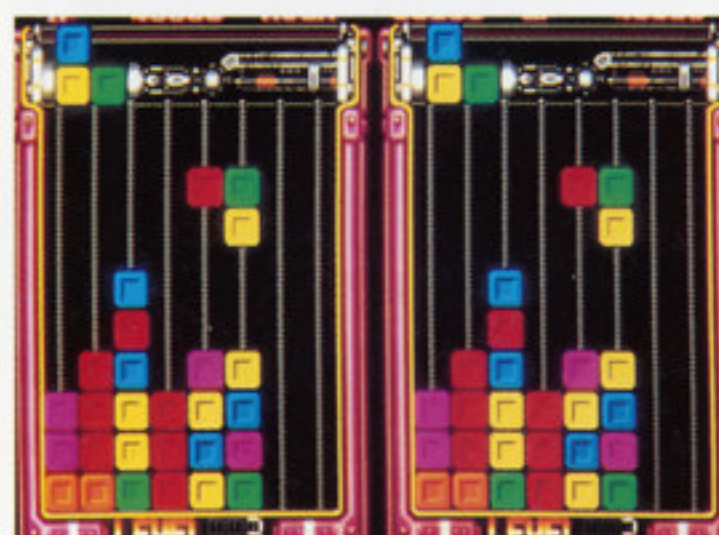
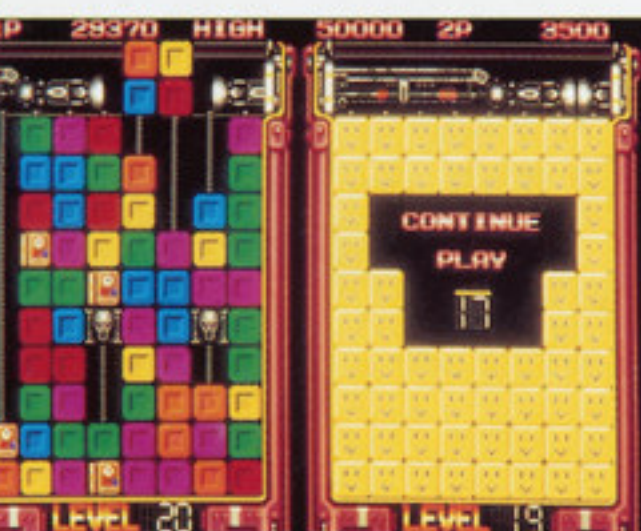
●東亜プラン／発売日未定／価格未定／PUZ／2M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイ可能

これは最近はやりの(?)タイプのパズルゲームだ。ルールは、上から落下してくるブロックを回転させながら積んでいき、同じ色のものを5つ以上並べれば消せるというシンプルなもの。このときブロックはまっすぐに並んでいなくてもよく、さらに縦、横、斜めのどの方向でもかまわないところがミソだ。画面上のブロックをすべて消すアイテムなどもあるぞ。

ブロックの色の数を減らしたり、難易度を上げたりといろいろな設定が可能だ。

特殊なブロックをそろえると、画面上のブロックを一気に全部消せるぞ。

ドクロブロックは消せないばかりか、下に隙間があっても落下しないジャマなヤツだ。

ブロックを回転させて、同じ色のものが並ぶように積んでいこう。

パチンコクーニャン

●ソフトビジョン／12月中旬発売予定／8,500円／ETC／8M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

なにしろメガドラ初のパチンコゲームということなので、期待している人もいるであろう「パチンコクーニャン」。

動いているところを見せられないのが残念だけど、玉の動きがなかなかリアルで、けっこうナイスな仕上がりになりそうだ。

ちなみに今回の写真は開発中のものなので、パチンコ台のグラフィックはさらに修正されるとのことだ。さあ、君は行方不明の父を探すレンちゃんとなって、見事5つのフィールド(パチンコ店)を打ち止めにできるかな!?

5つのフィールドから自由に選択して、すべてのパチンコ店で打ち止めにするのだ。

プレイ中はクギを見たり他の台へ移ることもできるぞ。

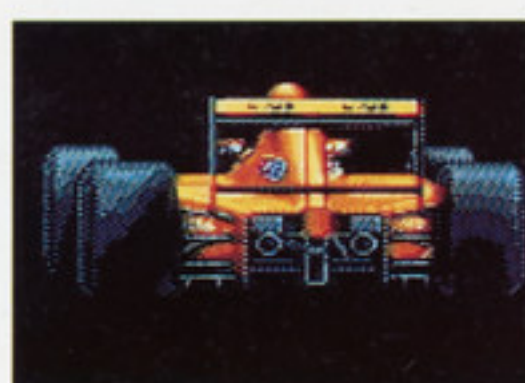
パチンコ街で行方不明になった父を探すヒロインのレンちゃん。

やっぱりBGMは軍艦マーチだったのです。

中嶋悟 F-1スーパーライセンス

●バリエ／12月下旬発売予定／9,000円／RAC／8M+B・B

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

これは'91年の12月に発売された「中島悟F1-GRAND PRIX」の続編にあたる作品だ。基本的に前作とゲームシステムは同じだが、ユーザーに指摘されていた弱点やグラフィックなどを改修したものになるらしい。しかも今回はそれだけではなく、フジテレビの協力によって本年度版のF1チームやドライバー、全16カ所のサーキットがすべて実名で登場するぞ／

ゲーム中に登場する車の名称も、もちろん実名。

スポンサーの社名が一字違うなんてこともないのだ。

あとは前作で指摘された部分がどうバージョンアップされるかが楽しみなところ。

基本的には前作と同じシステムを踏襲した作りとなっている。

騎士伝説

●講談社総研／3月下旬発売予定／9,800円／SLG／10M+B・B

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

これまでの戦争シミュレーションとは異なり、戦車での戦闘のみを極限まで再現していく異色な作品、それがこの「騎士伝説」だ。

シナリオは「アドバンスド大戦略」のように、各マップ終了時の戦果によって侵攻先が変わる「キャンペーンミッション」と、30のシナリオから好きなものを選んでプレイする「プレイワンミッション」がある。この2つのモードは第二次世界大戦時のドイツ軍と連合軍による戦車バトルを中心に進んでいくのだ。

戦車のデータ関係がかなり忠実に再現されるみたいだから、戦車マニアは気長に完成を待とう。

セピアカラーのデジタイズ画面を背景に、当時の状況の解説が流れていく。

攻撃時には、弾の飛距離のほかに、相手の装甲値などが命中率に影響する。

BEEPLE LAND びーぷるランド

「秋は、おいしい食べ物がいっぱいあるから、いろいろ食べてがんばってください(神奈川県・ナオキ・14歳)」──まったくそのとおり!! もぐもぐ…。

今月の論

ストIIなんて面白くない!?

堅い一般誌が取りあげたほど、大ヒットのストIIだけど、さて、びーぷるの感想はどう?

●友人たちもほとんどストIIの話をしてるし、ゲーセンに行けばほかのゲームはなくなっちゃうし、小さな子供が偉そうにやってるし、おまけにパクリも出てくるしでキリがない。もちろんキャラの大きさや、画面の大きさはすばらしい。しかし、同じ背景のなかで、1対1で闘い、同じようなことばかりやって、「ハイ終わり」なのに、いまでも飽きずに燃えている人がいる。そんなに面白いだろうか?

(千葉県・GO太郎・18歳)

●存在を知った頃はしっかりハマりました。技の練習もして、連続で出すこともできます。でも飽きました。エンディングを見たからというのもありますが、一番の理由は疲れたということです。みんな踊らされてるみたいで、イヤになったのです。いや、俺はそうじゃないと思っている人もいるでしょうが、これはただのブームで、みんなが面白いと言ってるから、そう思い込んでる人もいるのでは。やっぱりクリアするたびに感動できるものがいいです。

(大分県・ピェール瀧の凡人体・15歳)

●1人プレイは、最初は面白かったけど、所詮は完全なパターンゲームなのですぐに飽きてしまった。では対戦ならばパターンは無限だという意見もある。確かに友達どうしなら勝っても負けても、ワイワイ楽しく騒げるけど、見知らぬ人との対戦ではけっこう険悪な雰囲気になって、なんだかいづらくなる。おまけに負かすとにらんだり文句を言ってくる人なんかもいて、気分を害することもある。そんなことでストIIに悪い印象を持ってしまった…。だけど家でワイワイやるのは楽しいね。

(東京都・まさしょうMD・18歳)

●はっきり言って面白いです。そりゃあもう目からウロコが落ちるくらいに。心配なのは「ストIIもどき」ゲームが出てくることです。対戦格闘ゲームは、あれでほとんど完成しています。変に対抗して、グレードの低いものを出すよりも、開発を別の方向に向けてほしいと思います。ストIIはストIIでしかないのだから、ほかのメーカーのみなさんは惑わされずに革新的なゲームを作ってください。

(岐阜県・伊東正浩・18歳)

●12人のキャラクターが実に個性的で、自分がひいきにしているキャラを使って相手を倒し、勝ち進んでいく快感は、ほかでは味わえないものがあります。対戦が流行るにつれて、乱入台といったアメリカ的なシステムが日本のゲーセンにも波及したのは、ゲームの新たな楽しさが広がって喜ばしいことですが、あまりの人気のために、ストIIしか置いていないゲーセンをたくさん生み出してしまった罪は大きいと思います。なぜなら飽きられてしまったとき、そこには何も残らないのですから。

(奈良県・奥村晋司・20歳)

●格闘ゲーム好きでストIIが嫌いな人はいないと断言します。いるとしたならばそれは、「1、2回しかやっていないので操作に慣れていない」か「流行に流されることを極端に嫌う」からではないでしょうか。そこまで言える、あのゲームのすばらしさは「思いどおりのことができる」ところです。それは単に操作性がいいということではありません。思いきり攻めてみようと思えば、強ボタンでつっこめるし、要領よく隙のない小技の連続技で攻めようと思えば、それもできる。後から出てきたいくつかのゲームは、後者の部分があまりないために、少しやり込まれるとすぐ廃れてしまったでしょ。

(大阪府・肱黒貴志・16歳)

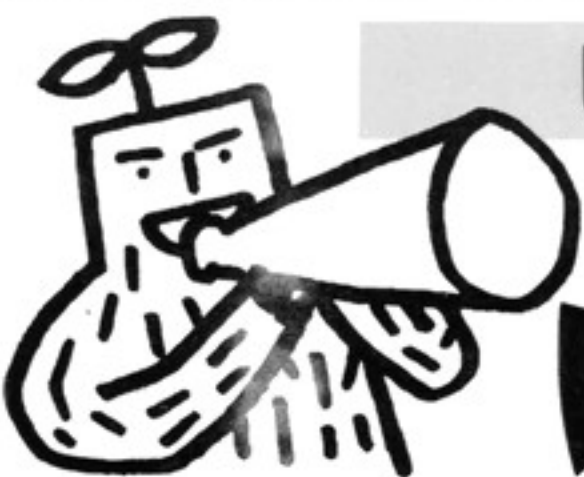
●ストIIは面白い! なぜかというと、最近流行ってきた人間どうしの対戦(いわゆる乱入)は、一見なんでもない試合の1つ1つに相手との数多くの駆け引きがあるからです。それがアルゴリズムの欠点を突くようなコンピュータ相手よりも何十倍も面白いのです。ともに技を磨き、友人もたくさんできました。もともとゲームは将棋やトランプなど、すべての相手との駆け引きが根底にあるのですから、そこを重視したストIIが面白いのは当然でしょう。またそれを実際ビデオゲームで可能にしたメーカーの技術力、アイデアはまさに尊敬すべきだと言えます。

(埼玉県・COZZET・18歳)

1月号のテーマは
大きくって困っちゃう…
私の理想のパッドです

──たくさん寄せられた意見のなかには、「カプコンさんが気を悪くするからこんなテーマやめてください」なんて心配性の人もいたし「MDユーザーが傷をなめ合うようなテーマはやめろ」というのもあった。メガドラにはまだ移植されてないけど、ゲームソフトをまた一歩進化させたソフトに違いはない。もっともっとビデオゲーム界が面白くなるために、これからもみんなの意見を募集していくよ。

USER'S VOICE

ギョーカイに！ゲームに！いいたい放題

ギョーカイに!!

●「ファイナルファイトＣＤ」完全移植。ヤッタゼベイビー(死語)っていう感じです。もう感無量。この朗報をいったいどれだけ待ったことか。僕はアーケードゲームが大好きです。迫力あるグラフィックやサウンドがたまりません。

それならゲーセンに通えばいいじゃないかと思うかもしれませんが、僕は生まれつき身体が不自由で、思うようにプレイできないのです。そこに登場したメガドライブ。家庭なら落ちついてプレイできると、３年前に購入し、以来いろいろな移植ゲームをやってきました。そこそこ楽しめるものはあったものの、納得のいく作品はありませんでした。今度こそ僕の夢がかなうぞとばかりにMEGA-CDを買いました。セガさん、カプコンさんありがとう。

(大阪府・冨田弘・23歳)

――冨田君のような立場の声に応えるのも家庭用ゲーム機の役割だね。すばらしい移植を期待しよう。

●MEGA-CDで音楽を聞くとき、いちいちパッドで操作するので、停止や選曲がパッとできないのは不便ですよね。それに曲を聴くときって、ゲームをやるときとは違い、ベッドに寝ころがったり、雑誌を読みながらと、必ずしもテレビの前でパッドを握っているわけではありません。そこでＣＤ用リモコンを発売しましょう。コントロール１のコネクター部分に受信部アダプターをつけられるような。機能をシンプルにすればソフト１本程度の値段で何とかなる…!?

(埼玉県・LANAR・19歳)

――音楽ＣＤが聴けるのはオマケの機能……といってしまえば、それまでだけど、それを生かせるような配慮もほしいよね（ゲームすら寝ころんでやるので、パッド自体をリモコン化してほしい担当)。

●先日、WONDERMEGAを買いました。僕のテレビはＡＶ端子がないのでＲＦユニットをつけなければならないのですが、メガドラのものが使えると思い、買わずに帰りました。ところが端子が合わない。仕方なく専用のものをもう一度買いに行きましたが、取り寄せになってしまうとのこと。端子は家電用の規格だそうですが、説明書では触れられていないし、ちょっと不親切だと思う。共同開発なのだからそのヘンもちゃんとフォローしてほしかった。

(群馬県・EVIL TOUGH)

――本誌での紹介も少し足りなかったね。ごめんなさい。もっと使う側の立場で考えなければね。

ゲームに!!

●いやぁ「ソードオブソダン」買っちゃいましたよ。率直な感想を言うと、まさにマゾゲー、キングオブマゾゲーです。おかげで部屋のいたるところがボコボコです。しかしこの３カ月間いろんなゲームをやりましたが、いまだにソダンは現役です。なぜ取りつかれたのか。それは極まった戦略性ではないでしょうか。ヤリ兵は相手の懐に飛び込んで使い、オノ兵はしゃがみ突きを、そして薬は有効かつ早急に飲む。ゲーム中は緊張しっぱなしです。ユーザーに媚びていないところが良い。最近のゲームが、オートマッピングとか、アニメーションとか、親切ていねいすぎてダメだと思わせてしまうほど。ああ恐るべしソダン。いま、友達を巻き込んで24時間耐久ワースト10ゲーム大会を計画中です。

(愛知県・オバキュー・22歳)

●前人気トップで驚きの「サンダーストームＦＸ」を買いました。ゲームそのものは照準を黄色の枠に合わせて撃つ、矢印が出た方向に旋回するという２つだけなのですが、最高に面白いです。久々に心の底から楽しめてしまった。超カッコイイ映画のようなオープニングは、思わず始める前に３度見てしまいます。めくるめく展開と、ド迫力のバイノーラルサウンドがまたイイ(まあBGMの使い回しが多いことは気になりますが)。

たった１機にこんなに破壊されてかわいそう」などと、普通のシューティングではあまり感じない気持ちがわいてきます。あれだけ派手に爆発しながらもすぐ復活してしまう自機もスゴイなあ。

(愛知県・名古屋人だがや・17歳)

イラスト

愛知県・HIDE (16)

三重県・ジ・アンダーテイカー (18)

千葉県・アート一発 (20)

愛知県・りす (15)

東京都・すとろべりー (18)

【はみだし七変化……？】７月号、86ページより、格言道場の続き…道「それではえーと」お「それは表情だ!! それは球場!! それは入場、明星、病状、向上、凍傷、根性に干渉!! 北条に自信過剰だーっ！ だめだもう思いつかん」そうか、それではお前は、「退場!!」お「がーん!!」お粗末さまでした。だれか後、継いでくれない？ 無理か…（兵庫県・おーっほっほっ・18歳）――無理だ。

●「修羅の門」をやるために単行本までそろえた。読んでからやると、セリフや圓明流の技などがそのまま出てくるので、見ていて楽しい。間合い、気合い、そして本気度で出せる技が違ってくるのも戦略性があっていい。シミュレーションというよりアドベンチャーアクションみたいですね。でもストIIタイプじゃなくて良かった。イメージが崩れちゃうから。とにかく、ファンは買いです。

（大分県・ピエール瀧バニー・15歳）

●原作の10巻分ということで少々物足りない気もする「修羅の門」ですが、海堂、羽山にはてこずった。とにかく気合いを上げなければ、まず技は当たらないので、それまでずっとガマン。返し技という手もあるが、これがまた当たらない。まあビジュアルはウリだけあってなかなかイイ。だけどやっぱり見飽きてしまう。１回クリアしたら、することがないので、好きなキャラを選べる対戦プレイを入れてほしかった。海堂VS右京の見切り合戦とか。あと原作ファンとしてはエンディングの背景が不満。もっとふさわしい名場面があるでしょーが！

（大阪府・天下布武二・17歳）

――あの原作本には編集部全員がついハマってしまいました……。

●今度の「スーパーモナコＧＰIII」はこう作ってもらいたい。まず排気音をエンジン１体につき１音にし、ライバル車の色も増やす。（できれば26台）。業務用にあったスピン等の要素を入れ、コースのアップダウンもより一層激しくする。ヘアピンやシケインなどは２、３速で曲がれるようにし、加速度をアップする。来年からの新規格である「１回はピットに入ること」に３Ｄ化で対応する。現実からは離れるが、昼や雨だけではなく、夕方や夜も取り入れたらどうか。自分でコースをエディットできるモードもほしい。最後になったがもちろんセナを使う。以上を満たせば完ペキ、MEGA-CDで究極のレースゲームを作ってほしい。

（茨城県・ホンジャマカ・19歳）

――ホンダ撤退、その他で激変が予想される来期のＦ－１。開発もなかなか難しいだろうね。

９月号のそば玉ダブルさんの意見ですが…

●「ゲームは子供の遊び」と思っているようですが、はっきり言ってそれは間違ってます。「大戦略」のようなシミュレーションや麻雀ゲームが子供向けに作られたモノでしょうか。それに「もういい歳なんだからやめたら」という人はＴＶゲームのことを理解していない。私も友人などに言われることがあります。そんなときは「あなたの趣味はなんですか？」と尋ねるのです。仮に友人が「スキーだよ」と答えたら、「それって、面白くてやめられないでしょう、それと同じだよ」と言うのです。お金のムダではないかと言う人もいますが、趣味なんてどれもお金がかかるもの。さらに「暗い」なんていう人もいるけど、ちゃんとやったこともないくせに、人の好きなものにいろいろ言うほうが、陰険で暗いような気がします。でもけっきょく、あなたがいまゲームをやめようかと考えているとすれば、それはゲームに対する思い入れが欠けているからではないでしょうか。年齢に対する制限なんてないのですから、自信をもってプレイしてもらいたい。

（埼玉県・鈴木基代・24歳）

●私は子持ち主婦ですが、近所の奥さんたち（平均28歳）とソフトの貸し借りをしたり、主人と中古ソフト屋にショッピングに行ったり、オマケに夜の生活の時間をけずってまでゲームをしています。趣味に年齢なんて関係ないですョ。P.S.ソフトを買いに行くと店内の人が一斉にこっちを向く。主婦がゲームして何が悪い。

（愛知県・Bird・23歳）

福岡県・土岐浩文

佐賀県・伯方やまかさ

東京都・藤原陽子（18）

川之江市・井上美和（15）

熊本県・広畑昌一（21）

【はみだしゲームに言いたい】「LUNAR」最高!! とくにオヤ…いやレイクが気にいった。最初はイースみたいだと思ってたけど、話が進むほど、本物の面白さがわかってきた。戦闘のテンポもいいし、サクサクと進む。いいことづくめだが、気に入らないところもある。レイクのオヤジがしゃべってくれないのだ。これだけはなんとかしてほしかったなあ。（神奈川県・IKURA・21歳）

びーぷる びんびんトーク

●9月号のぱいπパイさんへ、僕のアドバイス。パソコンユーザーとのことなので、その点はパスして、アーケードとオリジナルで考えてみると、メガドラは古き良き作品（チェルノブ、大魔界村、ガントレットなど）が楽しめる。最新作やオリジナルではスーファミかな。ちなみに処理速度はやっぱりメガドラ＋ＣＤ。僕としてはやはりメガドラを買ってほしいな。

（神奈川県・亀有ブラザーズ・17歳）

――現状ではハードもソフトも安いというのも長所のようだね（ハガキ多数）。でもオリジナルや大作だって今後はわからないぞ。

●MEGA-CD下部のネジ穴にテレビ台用のキャスターがちょうどはまったので、移動させるとき楽になりました。わりとカッコイイ。

（岡山県・羽場勝弘・15歳）

●ハローマック（おもちゃ屋さん）の広告に載っていたラジコンカーですが、コントローラーを見たときは、セガの新しいゲームかと思ってしまった。抜群の操作性に違いない（はっはっは）。

2.6割引
リモコン

（鳥取県・桃桃桃・21歳）

●9月号のユウジさんに賛成です。ゲームはエンディングだけじゃなくて、グラフィック、サウンド、ストーリーなど、こだわれば楽しみ方は無限大。私は絵画が好きなので、ゲームグラフィックの色づかいはたいへん勉強になります。キャラや背景をスケッチしたりと趣味に生かしてます。

（三重県・下森稔）

●ゲームの楽しみ方にもいろいろあると思うが、カートリッジでも楽しめるぞ。例えばハードケースを五十音順に並べるとか、記憶の糸をたどって自分が購入した順にしてみるとか。まあ暇つぶしの極致なので、ふつうはそんな時間があったら、MEGA-CDを買う金でも貯めるだろうけど。

（埼玉県・STELLA）

●「バイナリーアナリシス」読んでると、思わず昔が懐かしくなったり、あの頃でもけっこう面白いのがあったなあと思う。画面写真見てたら、僕もひとつ作りたくなっちゃった。FM-7で作ってみようかな、6年ぶりに。もうマシン語も思い出せないが、また勉強すればなんとかなるだろう。問題は、7が動くかどうかってことだな。

（島根県・小西大・25歳）

●私事の都合でベスト3
ゲーム中の敵BEST3
3位　いきなり本体からはずれるコントロールパッド！
相当使い込んでいなければおこらないけど、とくにSHTで多い。
2位　「勉強してるか？」とのぞきに来る父親！　家では父がいるときはゲームはおろか、ＴＶもビデオもダメなのです。
1位　腕の近くや画面にまとわりつく蚊！　追い払おうにも１度コントローラーを握っちゃうと。

（千葉県・神風速人・20歳）

――うーんと、もう少し募集してみるからさ、たのむよ、みんな！

新コーナー 思わず唄ってしまいました

サンダーバーズでちょっと振ったら山のようなおハガキが。ああうれしい（小踊りする担当）。というわけでいきなりの新コーナーだ。

戦えレンタヒーロー

作詞：静岡県・和田育将（16）

Let's レンタヒーロー 町を守る～んだ
Fight レンタヒーロー 平和のた～め～に
You can save
毎朝のレンタル料金は少し高いけど
レンタルアーマーをまとい Fight 働く
飲んでる 皇帝液 片手に持ちながら
乾電池で充電完了出動だぁ
ハードスケジュールに負けず
ゴージャを駆けめぐ～る～
立ちむかえ僕らのヒーロー レンタヒーロー
悪の敵倒れる ドラゴンサンダー
ダイナマイトドックスたちを必殺キック

Squash レンタヒーロー 正義の力で
Some Where レンタヒーロー くじけることなく
Let's レンタヒーロー 町を守～るんだ
Fight レンタヒーロー（ハッ）平和のた～め～に
You good luck

評 なんとなく、別のメロディーで山本正之に歌ってもらいたい気がする歌詞ですね。適度なマニア加減がいい味出しています。

戦えレンタヒーロー（熱血編）

作詞：千葉県・水上岳（19）

（RENTA HEROと点滅するところから入る）
レンタヒーロー Yeah Yeah 僕らの
レンタヒーロー 戦え正義のスーパーヒーロー
この世にはびこる悪を倒すために
今だ変身 ギャラクティカキャノン
戦う姿は 正義の仮面
戦う力は 熱い心
そうさ 僕たちはすぐわかる
君の見せる笑顔見るたびに
この世のすべては誰のため？
正義を守れ 僕らのために
レンタヒーロー いつも勇気と
レンタヒーロー 戦う心は
レンタヒーロー そうさ君にも
レンタヒーロー なれるはずさ
レンタヒーロー
戦う勇気と 戦う正義と この腕に

評 こちらはうって変わって、水木一郎に血管を切りながら歌ってほしい歌詞です。本人も認めるように、後半部分がイマイチ。

というわけで、メガドラのゲーム中に流れる曲の歌詞を大募集します。題材は自由。今回みたいなカッコイイのだけじゃなく、コミックソング（？）や皮肉ものいいぞ！

ひとことfromびーぷる

○シルキーリップとツインクルテールを一緒に買ったら、店員に変な目で見られた…。
（埼玉県・ユウジ・17歳）

○最近、部屋にアリさんが遊びに来て困っています。なんとかしてください。
（福岡県・モトヒロ・21歳）

○32歳にして初めてＭＤを知りました。ソニックをやって、どうしてもっと早く気づかなかったのかと歯ぎしりの毎日です。（２児の父より）
（栃木県・カズヒト・32歳）

○受験生なので最近ＭＤは御無沙汰です。ランストほしい！ ルナをプレイしたいぜ！
（東京都・トシアキ・19歳）

○僕は高３だというのに、この夏ＭＤを買ったバカな受験生です。しかし後悔はない!!
（長崎県・オサム・18歳）

――むふふ、3月まで、楽しいソフトがめじろ押しだねぇ。

○「ロードブラスター」がでるので、WONDER-MEGAを買うため、エアコン取付工事のバイトを、だ～らだら汗かきながらがんばってるぜ!! たのむぞ、ウルフチーム。
（東京都・ツヨシ・21歳）

○僕がＭＤユーザーになった原因は「ガイアレス」。面白いのにオッズは低い。ああ無念。
（神奈川県・タカユキ・16歳）

○今日は８月９日、まだやれる・まだやれるぜと・宿題の・残りを見たけど・ちょっとやばいぜ
（岐阜県・マサアキ・16歳）

○ソニックとかけてセガととく。その心はまだ青い！
（兵庫県・マサカズ・14歳）

――２枚ともおみごとです。

○ウルトラクイズに出るため、前夜から東京ドーム前にたむろっていたら、暴風は吹くし、クイズは１問目で落ちるし、ええことなしじゃ！
（奈良県・タカヨシ・19歳）

○読者レースのＤ表にランクインしてるソフトってなぜか買っちゃうんですよ。どーしてだろ？
（兵庫県・マサヒコ・27歳）

○どうしてみんなリップの良さをわかってくれないんだー。買えばわかるのに。でもほんとは自分もクソゲー覚悟で買ったんだけどね。超カンドーで、こりゃもうけ。
（宮城県・サトシ・14歳）

○数カ月前、マークIIIをやろうと思ったら「ボン」という音とともに動かなくなった。ファンタジーゾーンシリーズができなくなって悲しい。
（広島県・トシカズ・16歳）

○アンケートのマーク欄で年齢の10の位が９まであるのはスゴイ。
（茨城県・アキフミ・23歳）

○10月はほしいソフトがたくさん出る。どう考えても予算が足りない。発売が延びて翌月にならないかなぁ。
（静岡県・タカミチ・19歳）

○エアコンつけて電子レンジを使うと、ブレーカーが落ちるのでセーブの箇所に制限のあるRPGは怖くてできない。
（東京都・マサハル・28歳）

○ソフト屋さんに行ったら、一組の親子が、ＭＤプラス１と某ソフトを２本買っていたが、せっかくメガドラも、あの２本では、親子の心をつかめるかどうか心配だ。プラス１のソニックだけが頼りだ。
（新潟県・大気圏IV・15歳）

――ゲームの曲って、つい歌詞をつけちゃうことあるよね。ソニックの曲でＵＦＯキャッチャーの必勝ソングなんかあったら面白いなあ。というわけで、新コーナーへの投稿が楽しみ。それ以外にも来月からこのページはさらにパワーアップするぞ（詳しくは次ページ参照）。もちろん「論」や「いいたい放題」も過激にやりたいね。とにかくみんなのハガキが頼り。よろしくね。バイビー!!（ふるい）

4コマまんが劇場 MDくん

←東京都・HaP（18）
違うと言ってるじゃないのホッホ〜。12月18日発売だね（違うって）。

→岐阜県・ナイスト好き（17）
みんなが勉強に励むように、麻雀…じゃなくて、開発やってます（某社）。

10月号のゴメンナサイ

●P.74「チキチキボーイズ」の記事、アイテム紹介のなかで「弥七」の写真と説明文が間違っていました。の誤りでした。

9月号プレゼント 当選者発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
京都府・神崎智士、茨城県・倉本茂、千葉県・川名直樹
滋賀県・遠藤禎、福岡県・井出睦、愛知県・石塚孝
埼玉県・野崎優治、千葉県・田畑正敏、福島県・坂本宗樹
山形県・小山宏明、埼玉県・永田祐一、岡山県・平松幸司
東京都・佐藤真、愛知県・大山久志、新潟県・遠藤修一
東京都・川口聖子、群馬県・山本智由、長野県・宮川正直
千葉県・渡辺英一、秋田県・小田圭祐、神奈川県・増田達也
兵庫県・横田正光、北海道・斎藤和彦、石川県・江口哲夫
青森県・中川秀生、茨城県・豊崎篤史、栃木県・小林宏和
熊本県・森下康士、大阪府・藤田邦英、岐阜県・山口秀俊

②お好みゲームギアソフト（5名）
福岡県・上村丈治、東京都・佐々木典、東京都・麻生晴美
東京都・太田敬一、埼玉県・山部真二

③「バトル野郎〜100万人の兄貴〜」サインCD（5名）
埼玉県・小坂誠、大阪府・関信宏、神奈川県・石井満美子
千葉県・片井美樹雄、東京都・鈴本健一郎

④素粒子伝説「バリオンゲージ」（5名）
新潟県・西浜信也、大分県・加藤健一、北海道・岩瀬敏夫
東京都・山谷孝一、東京都・白石篤史

⑤歴史ifノベルズ「架空決戦　伊達政宗の大長征」（3名）
東京都・伊藤裕一、滋賀県・大場信也、広島県・大谷輝明

⑥海外雑誌「MEGA FORCE」
千葉県・浅野雅弘、兵庫県・太田勝巳、大阪府・山内章裕
滋賀県・今村郡真、神奈川県・津田仁

びーぷるランドへの投稿……

論	●１月号のテーマは「私の理想のパッド」です。ゲーム機との接点とも言えるパッドは、ゲームの面白さまで左右するかもしれません。さて、メガドラや他機種のパッドはどうでしょうか。長所や短所を検証し、あなたが考える理想のパッド（本体に付属されることを前提とします）について、400字程度で論じてください。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、ほかの読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。そのほか、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
びんびんトーク	ＢＥメガ読者の無法地帯として長きにわたって誌面に君臨してきたビンビントーク。それがいま、時代のニーズに応えるべくその姿を変えようとしているのだ……なんて大げさに言ってみたけど、要はコーナー内部が少し整理されるんです。今月から本格的に募集を始めた「思わず唄ってしまいました」を筆頭に、読者の投稿ゴコロを刺激して止まない募集テーマを各種取りそろえる予定！　コーナー監修に謎の東洋人を起用し、アヤシサも120％アップ！　うーん、こりゃ楽しみだね（自分で言うか）。身のまわりであった面白い話や１発芸などもひき続き募集するので、お便りたくさんちょーだいね。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。常連なんかに負けるな。初投稿者大歓迎だ。
四コマまんが「MDくん」	●ネタには困らぬ（？）MDくん。痛烈な風刺を期待してるぞ。

なお、”びーぷるランド”採用者全員の中から抽選で
●お好みソフト……３名
●特製テレフォンカード……10名
を差し上げています。発表はこのページで行います。

あてさき
〒108　東京都港区高輪２-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP！　メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
※住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者：ソフト：埼玉県・藤原章、愛知県・青野祉三、千葉県・筒井岳郎：テレカ：奈良県・奥村晋司、岡山県・羽場勝弘、静岡県・和田育将、大阪府・富田弘、鳥取県・森田拓司、愛知県・富樫玲子、福岡県・土岐浩文、愛知県・山本いおり、東京都・佐伯昌昭、愛媛県・井上美和★９月号読者レース：千葉県・榊信二、兵庫県・桜井真人、宮城県・竹本孝治、京都府・宮本勝、福岡県・佐藤美紀

●ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

チャンピオン高橋の

チャンプ高橋でやんす。この私が、いつからゲームをするようになったのか。なぜ、いまこうして、ゲームを作っているか。そのことをベロベロンチョとお伝えしたいと思います。

いまを去ること約20年前に、マイコンと呼ばれる機械（読者でこんな単語知っている人は少ないだろうな）が、オンギャーと生まれたのです。マイコンというのは、いうなればパソコンのお父さんみたいなもので、そのころ小学生の私は、元来新しいもの好きの性格が効を奏して（災い？）してTK－80という名のマイコンをキットで購入したのです。

それまでのゲームといえば、ボーリング場に置いてあるピンボールが一般的（死ぬほどやった）で、コンピュータゲームといえば、せいぜいブロック崩しが関の山の時代でした。機械語しか使えないとはいえ、「自分でゲームが作れる」という言葉の響きは、なんと夢に満ちていたことでしょう。そんなこんなで一時期、サルのようにマイコンをいじり続けたのです。けれど、世の中には誘惑がいっぱい。その荒波にドンブラコとつかってしまった秀五少年漂流期（ウマイ!!）。

つまるところ、その頃は、プログラムから足を洗ってしまっていたのね（それでも、思い返してみるとゲーセンや喫茶店では、やっぱりゲームをみると、サル状態）。

いつのまにやら普通の人となっていた'85年の秋に、私はスーマリに出会ってしまって、ワン、ワン、ワワン。兄弟そろって、ゲームの虜になってしまったのです。もう、それからの私達（社長と私だ）は、ゲームを狂ったように、買う！　買う！　やる！　やるう！の日々となったのです。出るゲームを次から次へとやりまくりました。ハズさないように、ゲーム雑誌も山のように買いこんだもんです（みんなと一緒だ）。そうして、修業を積んだある日、私は当時、ある雑誌の読者得点ランキングというコーナーに載っていた、日本一の得点よりも、いい点数を出してしまったのです。あぁ、恐ろしや。

そんな私が、コンピュータの仕事についた日にゃあ、行き着く先は結局、ここ？　ねぇ社長、やっぱりこの仕事、天職かなァ。

ゲームについて大いに語る、の図（笑）。けっこー真剣だったりする！

仕事の息抜きは、やっぱりゲーム!?　人生そんなもなさ……フッ。

すぺしゃる ゲームでGo！Go！

ソニックが、おひっこししました♥

手狭になってしまったオフィスに悩むソニックが、ほんの50メートルほど離れたビルに、お引越しすることになりました。

いままではビルの１Ｆだったけど、新しいオフィスは、なんと一挙に５Ｆまでアップ。日当たり良好だし、ベランダではバーベキューまでできてしまう、というスグレモノ！　窓際では、のーんびりお昼寝までできてしまうのだ。引越しは、９月10～11日でした。11日は打ち上げか？と思いきや、社員一同それぞれ遊びに行っちゃった。

・詳細は次号にて・

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよーん

今回は、先日行ってきた任天堂の初心会でのボクの感じたことなどを含めながら、紹介したいと思います。

晴海会場ということもあって、電車を乗継いで行くのもいやだなー……ということから車で乗りつけました。しかし、さすがは任天堂です。にぎにぐしくて「こりゃーラスベガスのCESのようだ」ってな感じで、会場に入る前から圧倒されました。ボクらは業界関係者ということで一般公開の前日に行くことができたのですいていましたが、明日はこの入口がごったがえすのかとも思いながら、ゲートをくぐりました。そして会場を見回すと……あるある！

いままでどこに隠してあったのかと思えるほどのゲームソフトの洪水でした。しかも、それらのゲームが良くできている風なのです（ゲームばかりは、実際プレイしないとわかりませんからね）。

ボクもゲームは好きですから、目を皿のようにしながらいろいろ見よーっ！ と思ったらこちらのブースでもあちらのブースでも知合いがいて挨拶の嵐！ ウームこれは困った。といっている間に向うのほうから来るのは堀井さーん！ わーい、お久しぶり。とかで終わった初心会でありました。

カメラ目線でキメる社長。プロマイド発売決定（ウソ）。

田口道玄の格言道場

気合十分（じゅっぷん） 期待させといてー ——東京都・渋谷道玄

3日後 980円!! ——兵庫県・まってくれ梅沢

本当は 絶惨 発売中 ——東京都・佐藤淳

ウソつきは、広報の始まり 「絶対面白いですから…」 ——千葉県・栗原章

田　全国の広報担当の皆様ごめんなさい。
道　のっけから何を謝っておる。ん？
田　いや、このコーナー何かと風当たりが強いから先に謝っちゃおうと思って。
道　そうかそうか、それならもっと好き勝手にいっていいわけだな。
田　どうしてそうなる！ だいたい誰のせいで謝ってると思ってるんだ！
道　おぬし、自分のせいであろうが。
田　……（反論できない）。
田　絶賛だろう絶賛。字が違うぞ。
道　ん？ 絶版だったか？
田　違う？ そんなこといってるやつはせっかんだ。お尻ぺんぺん。
道　おぬし、絶好調だな。
田　お前、自分のやつ載せたな。ごていねいにルビまでふって。
道　そのとおり。そして店頭大バーゲンダッツアイスクリーム。
田　おーいざぶとん全部取れ！

ソニ通 MANIA

今月も、たくさんおハガキありがとーございました！

最近は正統派イラストが少ないけれど、今回は、あえて正統派のものを選んでみました。もちろん、おちゃらけイラストも大歓迎ですよん。それにしても、森画伯のイラストが待ち遠しい……。

来月も、ガンガンおハガキ送ってくださいね。社員一同、心からお待ちしておりますっ。

燃えるタオ賞

青森県・八頭大介

このセリフにはグゲッと来ました。

神奈川県・郷司謙一　まったくワガママなんだから！

新入社員 岡田HANAKOの OL日記♥

プールに行ったとたんに涼しくなって……あぁ、もう秋ねっ。（ちなみに、この原稿を書いているのは9月上旬なの）

いよいよ、ソニックもお引越し。私にとっては、最初の一大イベントになるのよね。全部作業が終わったら、打ち上げで飲み会でも……と思っていたのに、私以外の社員は、みーんなコンサートに行くんだって！

くやしいから、10日は残業しないで、新宿にゲッタしに行っちゃおーっと！ くわしい引越しレポートは、次号でね！

●エンディング

この号が出るころには、きっともう秋なんだろうな……しみじみ……。きっと、ソニックの引越しパニックも収まっていることでしょう!?

だけど、そろそろ新作の発表が近づいているから、のんびりしていられないんですけど。では、次号でお会いしましょう！

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

10月8日(木曜日)発行　©SIMS CO.,LTD 1992©SOFTBANK CORP 1992　Vol.7

第000007号　月刊　編集協力『BEEP！メガドライブ』編集部

特報 シムスの新作が続々登場!!

GG「サッカー」「ゴルフ」そしてMD「魔神転生」

「ワールドカップ」系のサッカーがGGでも手軽に遊べる。

今月ははじめに、今後シムスから発売される予定の作品をいくつか紹介するぞ。

まずはゲームギアの「サッカー(仮)」と「ゴルフ(仮)」だ。「サッカー(仮)」のほうは、以前メガドライブで発売した「テクモワールドカップ'92」タイプのサッカーゲームで、通信による2人対戦モードもあるのだ。また「ゴルフ(仮)」はシミュレーション要素が強いもので、けっこうマニアックな内容になる予定だぞ。

それからメガドライブではアクションゲームの「魔神転生(仮)」を出すことが決定したんだ。このゲームは、あの魔獣合成で有名な名作「女神転生」の敵キャラクターを使っていて、「女神転生」の外伝的な内容になっているのだ。プレイヤーは精霊剣士、パワードスーツ、そして悪魔戦士の中から選んで戦うぞ。来月以降の続報に注目してくれ！

◀パワードスーツ

▶悪魔戦士

遅れて御免！ 最新作ゲーム大会に集まれ!!

今回のゲーム大会では「カプコンのクイズ殿様の野望」も先取りで遊べるぞ。ラッキー！

お待たせしました！　8月末から延期になっていたゲーム大会が、(今度こそ)開催されるのだ！

前回応募してもらった人には大変ご迷惑をかけちゃったけど、それらの人たちには最優先で参加権をあげるから、カンベンしてね。

じゃ、あらためてシムス・BEメガ主催、セガ協賛の「ジャンカーズハイ試乗ゲーム大会」及び、「殿様の野望クイズ大会」のお知らせをするぞ。日時と場所は次のとおり。東京ラオックスゲーム館で10月25日13時からと、大阪上新電機テクノランド店で、10月18日13時からの計2回だ。

参加希望者は当日の時間までに各会場へ来てね（入場は無料だよ）。希望者が多数の場合は先着順になるので早めにね。豪華賞品めざしてドンドン参加してくれよ!!

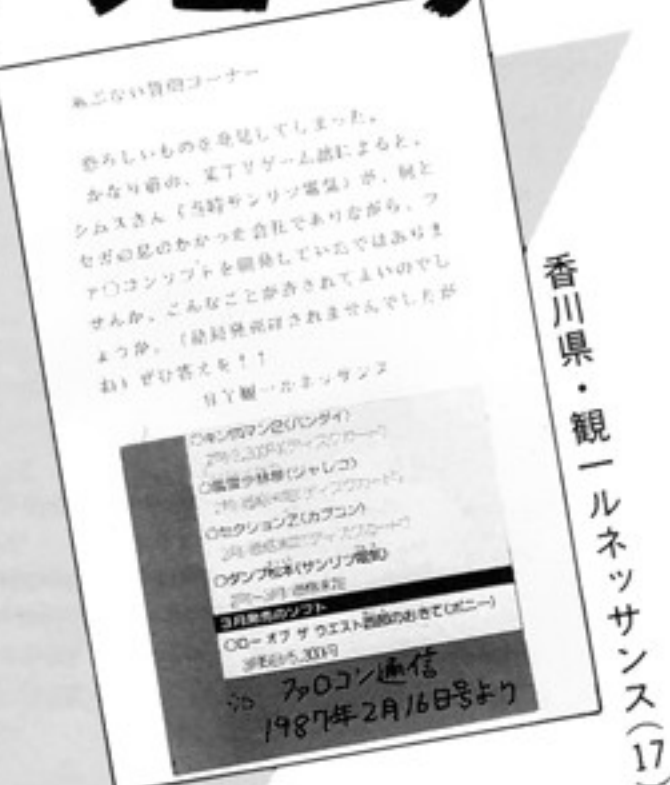
「アウトラン」スタッフが作った近未来型レースで、タイムトライアルに挑戦しよう。

シム通 おたよりコーナー

千葉県・睦智かぐや(17)

香川県・観一ルネッサンス(17)

前回は1回お休みしてしまったおたよりコーナーだけど、今月もLEHTOがお相手するぞ。

まずは上のハガキを送ってくれた香川県の観一ルネッサンスくんの質問ですが、まったくそのとおりだよ(あっさりしてるな〜)。しかもすでにコッソリ発売されているものも多数あったりするのだ。みんなで捜してみよう(おいおい)。

また、千葉県の鈴木久康くんの質問で「シムスのマークの卵みたいな形はなんですか？」というのがあったけど、あれはタマゴ（社長が好きだったりする）なんだけどね…。来月もハガキよろしく！

【Vayキャラクター募集完了!!】先月号で募集したVayの敵キャラ&住人の募集は大盛況のうちに終了しました。来月号でも少しふれるけど、正式な発表はゲームの発売を待っててね。

なぜか続くあぶない連載！

シムスが暴く㊙ソフト情報

「修羅の門」楽屋オチ話？

前号で終わったはずの「あぶない話コーナー」だけど、みんなの要望が強かったので、なぜか今月も続いているのだ（いつまで続くかなぁ…？）。で、今回はあのセガの人気メガドラソフト「修羅の門」についての裏話を開発スタッフのあさの氏とDANNA氏に聞いてみたのだ。ちなみに暴露しちゃうと、この「修羅の門」はわがシムスが開発したのだ（おおっ‼……ってみんな知ってるか……）。

――じゃ、さっそくはじめますが、今回「修羅の門」の開発にあたって一番大変だったのは何ですか？

あさの「いやぁ～。とにかく灰皿が恐かったですねぇ」

――は？　灰皿ですか？

あさの「昔メガドラで、某キャラクターのアクションゲームを作ったらしいんだけど、あまりにデキが良くって(ウソ)、原作者から灰皿を投げつけられたってのが、伝説になってますからねぇ」

――そ、そーなんですかぁ…（おおコワ）。で、そのゲームの名は？

あさの「それは聞かないでくださいよ。ただデキ具合いがそのままタイトルになったとか……(笑)」

――「お○松くん」ですか！(爆笑)

あさの「それからビデオの発売が中止になったのも痛かったですね。当初はビデオにそってゲームを作る予定だったので、困りましたよ」

――それはそれは。

あさの「あと、木村の名前がなかったのも困りましたね」

――……？　なかった……って？

あさの「１人目の木村指導員がいますよねぇ。彼には原作でも下の名前がついてなかったんです。確認してみたら、原作者の川原さんも忘れていたらしくて……」

――へー。それで結局"木村指導員"になってしまったんですか(笑)。では、話がはずんできたところで、そろそろゲームの攻略話とかも聞きたいんですが……。

DANNA「それに関してはボクが話しをしましょう。まず、このゲームの攻略はとにかく原作を読むことにつきると思いますね。たいがいの場合、原作を見ればどのコマンドを選ぶべきかわかるはずです。あとはいかにダメージを少なくして展開できるかにかかっていますね。ちなみに一番の難関といわれる海堂は"見切り"を最大に活用する（じつは双龍脚も見切れる）ことと、最初に虎砲（無空波？）を使えるようになっても、海堂に通常攻撃（とくに返し技が有効）をし続け、相手の体力をできるだけ削っておくことがポイントになります。この２つをうまく使いながら２発目の虎砲（無空波？）までもっていき、その後海堂の体力を赤いところまでもっていけば、勝ったも同然です。気合いを満タンに溜めれば本当の無空波が撃てるはずだよ（間合いは最接近に）。あと関係ないんですが、ボクらの本名を入れると『それは私です』と表示されたりもしますよ(笑)」

――はぁ…ウチワだなあ。てなわけで、今後も番外編で会おうね？

キメのセリフが熱くさせてくれる「修羅の門」の開発秘話だ。

"ば～い"流星の鎧　BY-響野彼方

ヴァイの中で早くも人気上昇中のネーナだけど、怒らすと恐いのだ……。ああっ、ポトル危ない！　早く逃げるんだ(笑)。

じつは原作者じたい名前をつけてなかった木村指導員(笑)。

CDでの続編も作ってほしいけどボクシング編じゃなぁ…。

風雲志夢守城（シムス）　対決！クイズ殿様の問題▶⑥◀

今月の出題者

志夢守城くの一隊
小峰不二子

今回はわたくし、くの一の小峰不二子がお相手いたしますわ。

今月は発売を控えたゲームギアソフト「IN THE WAKE OF VAMPIRE」からの問題よ。このゲームの主人公の名はフェルディナンド・ソーシャル博士ですが、彼の名前の由来となった人物は次のうちの誰かしらね？

①伝説のギタリスト、フェルナンデス＝ソーシャル
②フランスの言語学者、フェルディナンド＝ソシュール
③イタリアの貴族、フェルマータ＝ソシオルネ男爵

……ふふふ、さぁて、誰かわかるかしら？　わかった人はハガキに答えを書いて〒108 港区高輪2-19-13「ＢＥメガクイズ殿様の問題―⑥」係まで送ってね。抽選で３名にシムスソフトとＢＥメガテレカが当たるわよ。ちなみに９月号の答えは"ターボ"と、サイバネティックカーの"ィッ"だったわ。このクイズの当選者は、広島県の鎌倉健くん、岡山県の広瀬友紀くん、鳥取県の森谷拓司くんの３名よ。賞品を送るから待っててね～。

シムス通信はみんなのハガキを大募集中‼

技術で勝負のシムス㈱がお送りするシムス通信（略してシム通）では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもＯＫ、あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで〒108港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・シムス通信」係までジャンジャン、ハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

Sega Falcom ACT.13
セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly

“いいゲーム作り”を目指します

先月号でお知らせしたとおり、ついに第1弾の正式発表がなされた。キミの期待していたゲームはラインナップされていたかな？

──ついに第1弾のタイトルが発表されましたね。

矢野　はい。本当にお待たせせいたしましましたが、いちおうこの5本という形になりました。もちろん、これ以外にもまだまだ出す予定です。とりあえずは、この5本ということで……。

──1年目にして“ついに”といった感じですか。

矢野　そうですね……。先月号でもお話したとおり、セガ・ファルコムのスタートはポリシーしかありませんでした。そこから会社としての入れ物を作った。入れ物をしっかりさせてから、機材と人材を集めました。マンションの一室に、大勢がゴタゴタ集まっていても、いいものはできませんから。で、それらをすべて整えて、ついに開発に入ったと……。ここまでで1年半。この年月をムダにしない“いいゲーム作り”をめざします。ただ単に“ゲームを作る”のでなく、“いいゲーム”を作らなければ、なりませんから。

ラインナップ5タイトル
- シスターソニック（ぽっぷるメイルSCD改）
- イース　マスク　オブ　ザ　サン（YSⅣ）
- ハイパーロードモナーク
- スーパーブランディシュ
- スーパー大戦略ⅢSCD

──5タイトルのほとんどが、日本ファルコムのものですが……。

矢野　そうですね。セガ・ファルコムは、日本ファルコムのタイトルを移植しやすいところも、強みだといえます。ただ、だからといって、単なるコンバート版にはしません。すでにあるゲームを、セガ・ファルコム流にアレンジしてこそ、だと思うのです。セガ・ファルコムの個性を生かしたゲーム作りをしていきます。期待していてください。

いいたいコラム

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の
仁義なき業界オチ⑥

ある週刊誌のヘッドラインを見たら「カラオケ好きでスケベな40代は間違いなく長生きする」と書いてあった。セガ・グループでは、なぜか極寒の12月に行う成人病検診で、あらゆる検査数値に新記録を見せている身にとってはヤッタナと思ったね。検査数値の最高記録はTG（トリグラセライド）はなんと999。担当医によれば、「貴方のカウントは999ではない。普通4桁となるヒトはいない（こんな数値では生きていない）ので検診値がオーバーフローした」のだそうだ。ちなみに安全最高値は170で、それでも、こんな数値のヒトが社会生活を送っているのは困るのだって。話を元に戻すと「なんだ長生きできそうじゃないか」と夜ごとほどほどのカラオケ、ほどほどスケベを自認している身にとってはなんという福音。うちの女子社員も大ナットク。そこで得意になって六本木の姐さんたちに自慢したら簡単にいなれた。「アンタはダメ。口だけスケベで､実行しないでしょうが」というわけで、長生きは無理のようだが、我が身を超えて業界を振り返ると（ちょっと話にのだよ無理があるかナ）例によってゲームソフトハウスの長生きのヒケツは？　そんなモノはないというのが大方の説だが、なんと任天堂とセガとカプコンだけは儲っている。こんな話をすると今まででは大ヒンシュクだったのだが今や、セガ・ファルコムをマネージメントしているおかげで重みが出てくる（と本人は思ってる）。

それには、2つのことをすればよい。第1にエンジニアリング面からは、どんなときでも質の高いゲームを開発し続けること（実は難しい）。マネージメント的にはそれが可能なような環境を作り出すこと。銀行も、この業界に金を貸さない今､ゲリラ的工夫も必要。まだまだなんでも視点を変えればお金になるのだ。次に我々のプロダクツは1年経たないとお金にならないことを認識すること。業界世界経済をきっちり勉強する。ワールドワイドなゲームは何かいつも考える。世界中いっぺんにコンシューマー不況にはならない、ありがたいことにパートタイマーやOLがこのマーケットには関係ないことがヒントだよ。

新機軸を求める君に!!　文／阿木二百

マルチメディア宣言!

第8回 Morphで変態技はこっちのモノだ!

キミはT2(ターミネーター2)を見たかな? あの映画はいろんな特撮が売り物だったけど、とくにリキッドメタルと呼ばれる水銀のような物体が肉体と入れ替わっていくCGの滑らかさが話題を呼んだよね(実際には、以前から同じような試みはあったのだが、規模と効果でT2が有名になったってワケ)。そこで今回は、この特殊効果(変態、変身という意味の「メタモルフォシス」とか「モーフィング」なんぞと呼ばれている)の話題であ〜る。

マネされる宿命の特殊効果

かつて「aha!」というグループのデビュービデオクリップで、ビデオを元に起こした鉛筆(えんぴつ)デッサン風のアニメが話題となったことがあった。これはもう力仕事の極致(きょくち)であって、アニメーターがのべ何人も張りついて元画像をトレースをしたわけだ。

仕上がりもきれいで、ヨーロッパのセンスはやっぱり違うなと感心したのも束(つか)の間、数カ月のちにはホンダのスクーターのCMに同じ効果が使われ、現在、この伝統(?)はキリン・シャッセの油絵アニメーション(出演:観月ありさ)へと引き継(つ)がれている。

ことほど左様に、日本のCMはパクリがうまいわけだが、案(あん)の定(じょう)、「モーフィング」もすぐに「輸入」され、CMに登場するわ、番宣(テレビ番組宣伝)でタモリがネコに変わるわで、大活躍するはめになったのである。

デジタルだからできる変身技

トレースアニメがアナログ技の逸品(いつぴん)ならば、メタモルフォシスはデジタル技の王者である(実際には、前者もデジタルでできるようになってきているが……)。

メタモルフォシスの基本的なメカニズムはこうだ。デジタル化された絵の特徴的な点(たとえば人物の輪郭(りんかく)など)を目印として設定する。すると、設定された点が、もう1枚別のデジタル化された絵にコピーされるので、その絵にある特徴的な形(たとえばネコの輪郭(りんかく))に合わせて移動してやる。コピーしてから移動するのは、点の数が合わないと変形がスムーズに行われないからだ。

最後に、どのくらいの時間をかけて変形するのかをインプットすると、コンピュータが1枚目と2枚目に設定された点の中割りを計算し、それに合わせて個々の絵を変形しながらフェードイン・フェードアウトの要領(ようりょう)で合成を行うのである。

Morphで日曜T2も夢じゃない

で、この種の変形用プログラムはCGプロダンションがそれぞれ独自に開発して、門外不出の売り物にしていたのだが、つい最近、Macintosh用にMorphというソフトが出て、一気に公然の秘密となってしまった。Morphはもちろん、MetamORPHosistoから採(と)った名前だ。

たかだか数万円のこのソフトを使うと、自分のMac上でモーフィングができてしまう。これもMacに、いつか話したQuick Timeという技術が搭載(とうさい)されているから意味があるわけで、ほかのマシンではこんなもの作っても使い道がなくてど〜するのってことになる。

これが売り出されたボストンのMacWORLD Expoでは買うのに行列ができた(ファミコンやメガドラのゲームソフトでは行列は珍(めずら)しくも何ともないが、こっちは単機能のグラフィックユーティリティだぞ)ということだが、みんな、プレゼンテーションに利用したり、日曜映画監督になってミニT2みたいなのを作って見せびらかすんだろうなぁ。

スーファミにはようやくグラフィックツールが出たけれど、パソコンの世界はもうここまで来ている。メガドラも頑張ってほしいね。

親子だったのに夫婦のスナップに

Morphってこんなソフト

ごく普通の親子のスナップ。子供のあどけない表情が…

アイコンを右側に動かしてみると…!?

使い方は簡単。ワープロの文字が、画面情報に置き換わっただけっていう感覚で、気軽に画像処理が楽しめる。

あれれ!!

げっ! 一瞬にして髭(ひげ)ヅラのおっさんになってしまった。歳をとらないなんて女性には理想的!?

昨年大ヒットした「ターミネーター2」。液体金属の新型ターミネーターが自由自在に変形するシーンは、CGや合成を意識させないほど、みごとだった。

(写真提供:東宝東和)

連載コラム VOL.5

メガドラソフトも続々登場！バットマン・リターンズのルーツを探る

BE MEGAパラノ帝国 EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

ゲーム化目白押し

ティム・バートン監督の映画「バットマン・リターンズ」は面白かったねぇ。前作以上にマニアックでむちゃくちゃ暗い話を膨大な製作費かけて作ってしまうんだから、この監督はただ者じゃない。

ところで、この「バットマン・リターンズ」、今年後半、メガドライブやゲームギアで続々とソフトが発売される予定だ。メガドラ版やゲームギア版は、原作の映画の雰囲気を生かしたアクションゲームだ。本誌新作コーナーでもちらっと紹介しているのでチェックしておいてくれ。また、国内ではどうなるかわからないが、11月にアメリカで本体が発売されるSEGA-CD（MEGA-CDのアメリカバージョンだね）でもカーアクションの要素を取り入れたゲームが発表予定という。とにかく今年後半以降バットマンは、セガ陣営にとってかなり重要なキャラクターになりそうだ。

そこで今回は、バットマンについての2～3のウンチクを語ってみることにしよう。

デビューは50年前

そもそも「バットマン」が初めてこの世に誕生したのは半世紀も前、1939年5月のことだ。ボブ・ケーンの手によって創造されたバットマンは「DETECTIVE COMICS」というアメリカンコミック誌の27号に掲載されデビューした。もちろん、当時はまだ助手のロビンも登場していなかった。

それ以降、両親が悪人に殺され、孤児になり、悪と戦うことを決意したという暗い過去をもつこのダーク・ヒーロー、バットマンことブルース・ウェインは、ゴッサム・シティを攪乱するジョーカー、ペンギン、リドラーといった宿敵を相手に現在も映画やアメコミのなかで孤高の闘いを続けるわけだ。

ところで、アメコミという代物は日本のマンガとは違って、原作、作画、彩色などが完全に分業制になっているので、キャラクターがどんどん一人歩きしてしまうという傾向がある。当初、ボブ・ケーンによって生み出されたキャラクターが、さまざまな人間の手を経ることによってバットマンの性格が変質していってしまったりするのだ。何しろデビューから50年だからね。だから、バットマン・ストーリーもいろいろな矛盾をはらんでいたりする。一番悲惨なのは相棒のロビンで、ストーリー展開の都合で「じゃまだからこいつ殺してしまえ」ということが度重なり、いま活躍しているロビンは、実に4代目になるという。それに最近の映画ではロビンは陰も形もないもんね。

復活のきっかけ

じつは「バットマン」はほかのアメコミのヒーローに比べて夜のイメージというか、その独特の暗い雰囲気のためか、5年くらい前まではアメリカでも人気が低落傾向にあった。それを救ったのがフランク・ミラーという人。バットマン復活のきっかけは彼の「BATMAN : THE DARK NIGHT RETURNS」という作品だったのだ。この作品は老人になったバットマンが政府と敵対するようになり、政府から派遣されたスーパーマンとの死闘を繰り広げるというもの。この作品の暗さがティム・バートンの前作の映画「バットマン」につながっていく。そしてこの「バットマン」の映画化が契機になって、バットマン・ブームになったのは記憶に新しい。また、過去のコミック作品を集めた「THE GERATEST BATMAN STORIES EVER TOLD」という傑作集が出たり、ノベライゼーションも山のように出た。日本で翻訳版も出た「バットマンの冒険」というアンソロジーとジョー・R・ランズデールのスプラッターホラーのバットマン物語「バットマン：サンダーバードの恐怖」が個人的には面白いと思う。

ROOT OF BATMAN

左は、ボブ・ケーンの手によるアメコミの1コマ。両親を殺された主人公が悪と闘うことを決意し、バットマンに変身することを思いつくくだりだ。右は、TVバットマン。TV版では、相棒のロビンがけっこう重要な役まわりだった。後ろに映っているレトロなバット・モビールに注目。

僕なんかは、アメコミの「バットマン」よりも、子供の頃に放映していたTVシリーズの印象が強烈に残っている口だ。このTVシリーズはアメリカ本国では1966年1月から3月まで、合計120話が放映されているのだが、日本では'66年4月からスタートするものの、半年ほどで打ち切られてしまったのだ。だが、バットマンを演じていたアダム・ウエストはこれでスターの地位を確立したわけで、バード・ウォードが演じたロビンも忘れられない。このTVシリーズが発展して、映画も1本できている。これはビデオにもなっているから、機会があったら見ておいてほしいものだ。バット・モビールもいまの映画版に比べてレトロなのに、いい味出してるんだよね。

ともあれ、バットマン。映画のほうはひと段落したが、これからメガドラ関係でもうひと暴れっていう感じ。ゲームのデキに期待したいもんだね。（麻川彩古）

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU

PART 1

ランドストーカー〜皇帝の財宝〜

セガ／10月30日発売／8,700円／A·RPG／B·4

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

発売まであと22日、今のうち斜めに慣れる準備をせよ

LANDSTALKER 皇帝の財宝 © 1992 SEGA／CLIMAX

オープニングではフライデーとの出会いを紹介

一時はどうなることかと思われたが、開発者さまの苦労が結びゲームがやっと完成した。そして、発売日も10月30日と正式に発表された。あとは10月30日を待つだけだ。

ゲーム内容については先月号でメルカトルの町に入るまでを紹介した。今月号は、メルカトルの町以降はどんな感じでゲームが進んでいくか説明しよう。もちろん、発売直前号ということで前回のおさらいも若干しておく。ゲーム序盤で詰まってしまったら(大丈夫だとは思うが)参考にしてくだされ。そうそう、先月号でちょっと触れたオープニングデモの写真も入手したぞ。内容は以前掲載したプロローグ小説と同じものだが、言葉で説明するより発売後に自分の目で確認したほうがいいだろう。凄いよ。

秘宝を発見

道具屋「それじゃあ　たしかに ジブクのひきとは　うけとりましたぜ　ヒヒヒ たい金を　たしかめてくだされ!

商談成立が決まったとき

フライデー「おねがいっ!　おわれてるのっ!

いきなり飛び込んできたのは……

カーラ「そこの　ぼうやっ!　おとなしく その　こむすめを　わたしな!

さっそうと3人組が登場

ライル「かー!　なんだかしらねぇけど おもしろそうだぜ! いっちょいくか!

とにかく逃げるべし

フライデー「くわしい　ばしょは しらないけど　あるっていうことは しってるってことは

なるほど

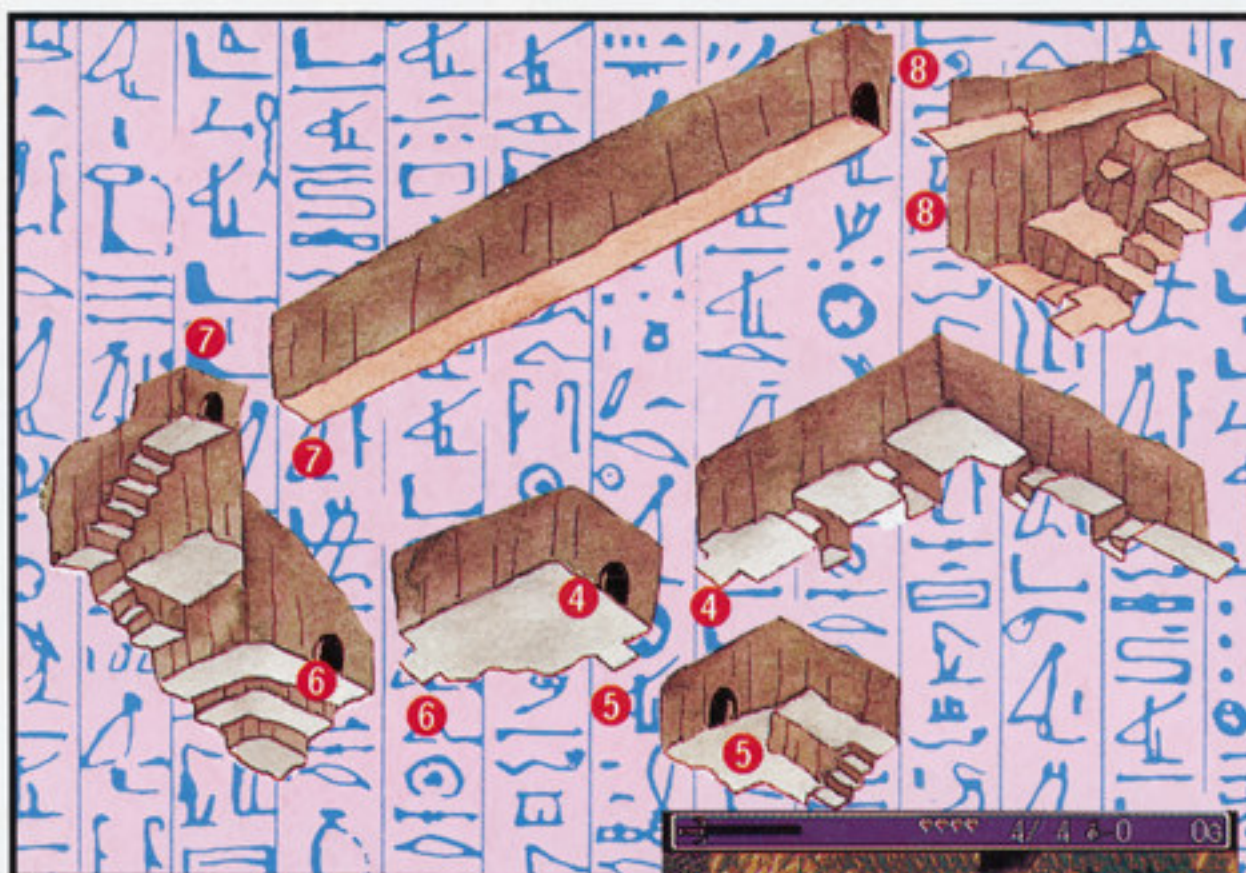
いざメルカトル島へ!

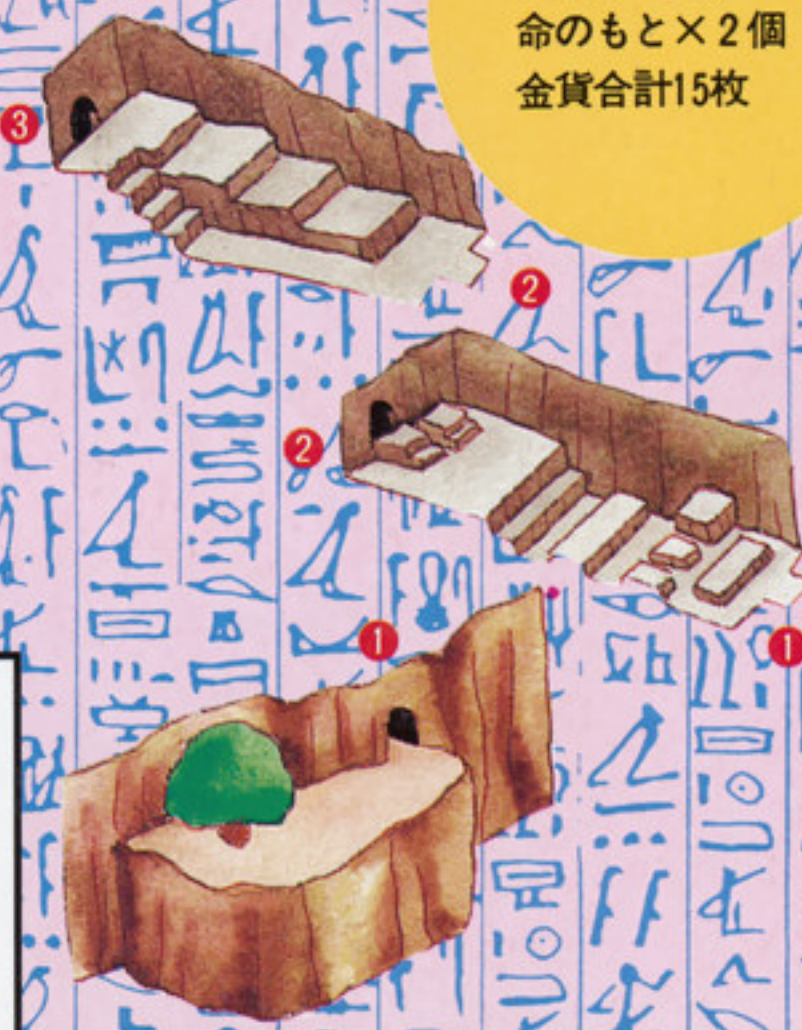
まずは前回までのおさらいから （ゲーム開始直後からメルカトルの門まで）

メルカトル島に降り立ってから山頂の洞窟を抜けるまで

手持ちの金貨を全部投げうってメルカトル島にやってきたライルとフライデー。冒険の始まりは、とある山頂の洞窟からだ。降り立った地点の近くに女神像があるけど、いくら調べても詳細は不明。気にせず洞窟の入り口をくぐれ。洞窟内にモンスターはいないから、ゆっくりと操作を確認せよ。構造も一本道だから迷うことはない。すべての宝箱を取りながら進め。最後は身を任せるだけだぞ。

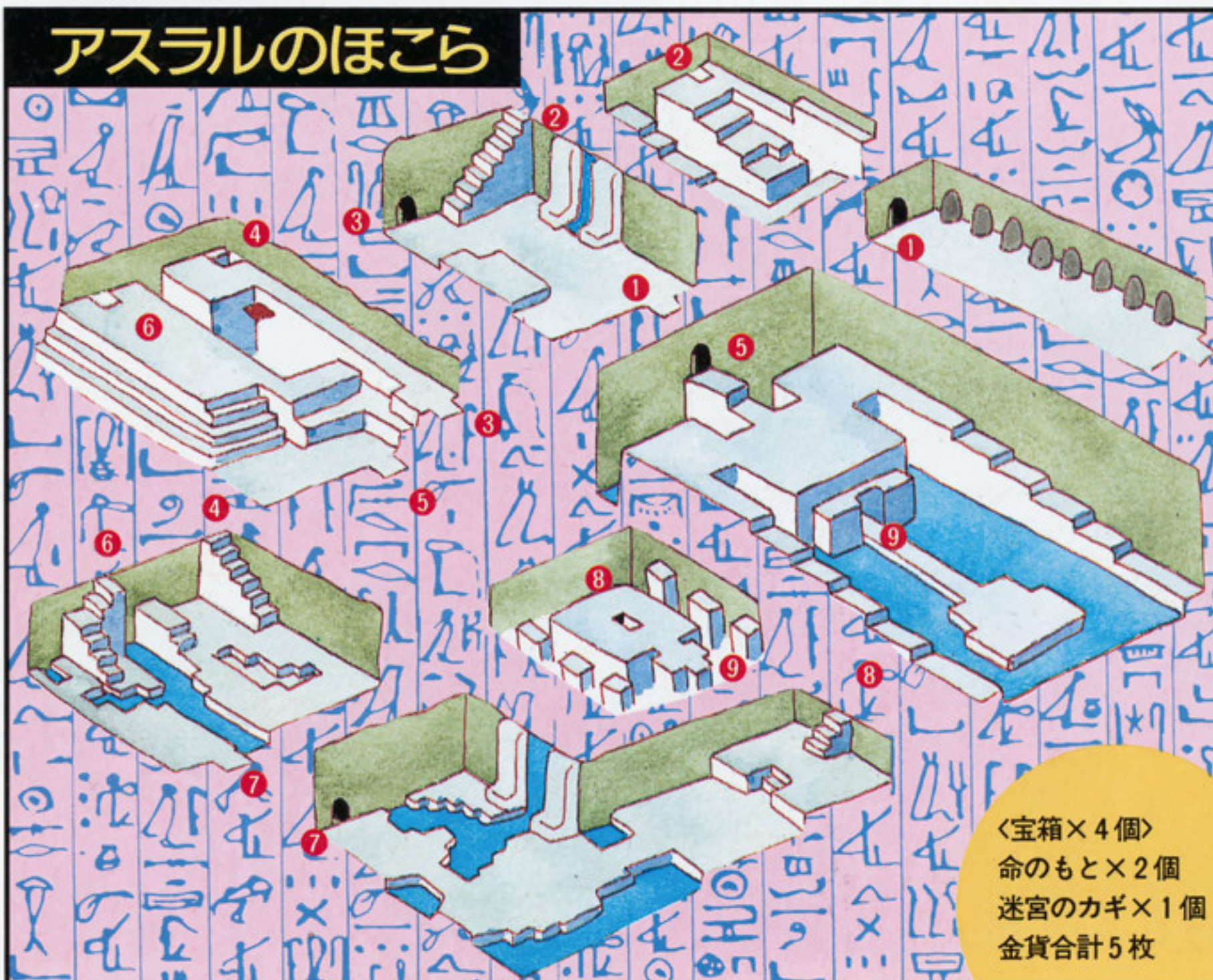
山頂の洞窟

〈宝箱×5個〉
命のもと×2個
金貨合計15枚

とにかく出発だ

無一文でしおしおのライルと比べて、フライデーは異常なほど元気だぞ。

〈QUEST 1〉賢者アスラルとの会見

ファラに助けられ、連れていかれるのがマサン族の村だ。最初はここを拠点として行動する。宿屋に道具屋、それに教会もそろっているので不自由な生活を強いられることもない。もちろん、例によって、宿屋でマップをカウンターにもっていき、見せてもらえば自分の居場所を確認することもできるぞ。

手始めに村から聞いた話を頼りに、滝壺近くに住むアスラルを訪ねよう。アスラルは洞窟の奥に住んでいるため、そう簡単に会うことはできない。モンスターを倒し、トラップをクリアしながら進む。トラップも行ける場所から考えて進めば、悩むことはない。とっとと突き進んでアスラルに財宝の話を聞け。

アスラルのほこら

〈宝箱×4個〉
命のもと×2個
迷宮のカギ×1個
金貨合計5枚

TOWN マサン族の村では…

村だから当たり前だが、人家が建ち並んでいる。家のなかには宝箱が置いてあるところもあるので、一軒ずつ訪問してもらえるモノはすべてもらっておこう。エケエケの実もタダですませられるなら、なるべく買わずに金貨で溜めておきたい。高いモノ買いたいしね。

この村の名産品はエケエケの実。ライルは最後までお世話になる体力回復アイテムだ。重要なの。

ここでの戦闘ポインツ BATTLE

狭い場所での戦闘はどうしても敵に囲まれてしまうことが多々あるだろう。しかし、闇雲に剣を振っているだけでは自分のダメージのほうが大きい。そんなときは、落ち着いてすべての敵を自分の正面で戦えるように誘導する。路地に逃げ込んでしまうのもいいぞ。

敵に囲まれないように戦うのが、戦闘の基本だ。敵に背中を見せるのは危険極まりない。

〈QUEST2〉沼地の神殿事件

アスラルの話を聞いて村に戻ってくると、なんだか様子が変わっている。マサン族とグミ族の抗争が激化し、ファラがグミ族にさらわれてしまったのだ。グミ族の村で話を聞くと、ファラは神殿に連れていかれてしまったとのこと。神殿の扉を開けるためのヒントを聞き、急いで神殿に向かうライルだったが、すでに儀式の真っ最中。さて、どうなる？

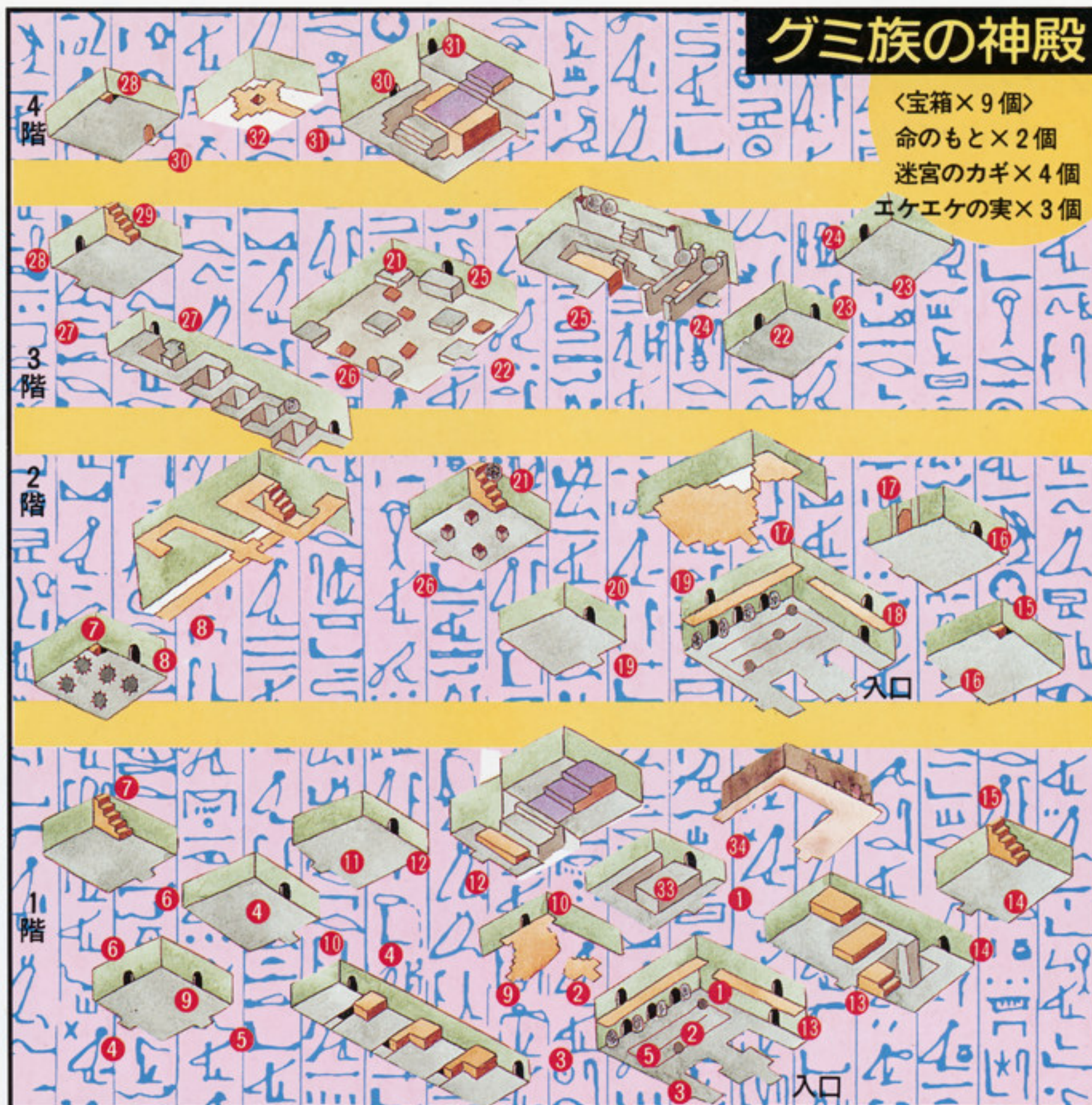
TRAP 慎重をモットーに進め

神殿はカギのかかっている扉が多い。そのため、突進しすぎると扉にぶち当たって戻されることもしばしば。ここでは、進める部屋から攻略して入り残しの部屋を作らないこと。

臆病といわれようが、ジリジリ進む。突っ込んで鉄球の餌食になりたくないものね。

グミ族の神殿

〈宝箱×9個〉
命のもと×2個
迷宮のカギ×4個
エケエケの実×3個

4階
3階
2階
1階
入口

〈QUEST3〉港町の盗賊団事件

マサン族とグミ族の仲直りを見届けて、ライルは港町のリュマに向かう。途中で泣き言を漏らしている木や剣士アッサラの小屋などがあるが、さらっと聞いて港町への道を急ぐ。

リュマはいままで見てきた原住民の村とは違い、町らしい町だ。しかし、その町もどことなく雰囲気がおかしい。それはリュマの近くにアジトを構える盗賊団のせいだった。ライルは人々の期待を胸に1人盗賊団のアジトへと向かう。このアジトでのポイントは、やっぱり女神像の存在だ。まずは女神像を探せ。そして、女神像の御加護が得られたら、アジトの奥へ突き進もう。モンスターよりプレートの飛び移りが難しいので、冷静になろう。

TOWN 港町リュマに降りかかった不幸とは？

大きな灯台がシンボルの港町リュマ。一見すると平和そうに見えるのだが、話を聞いてみるとそれはとんでもない誤解ということがわかる。突如現れた盗賊団のため、人々は平穏な生活を営めなくなった。そして、盗賊団へ談判に行った町長や道具屋の主人も戻ってこなかった……。

主人はどこ？

商品は置いてあるけれど、もち逃げすることはできない。婆さん頼むっすよ。

※「ふがふが　ちょっと　むすこが
　でかけて　おりませんのでのう・・・

宿屋では？

宿屋は泊まるだけでなく情報収集の場所でもある。有効に活用しましょう。

※「あら　お客さん？
　とうぞく団が　あらわれはじめてから
　めっきり　お客がへったのよ

何を話してるの？

何やら重大な話をしているように見えるが、ホントに重大な話をしている。

※「なにかようですかな？
　いまは　かいぎ中なので
　おひきとり　ねがえんかな

TRAP 奥を目指せばいいのか？

ダンジョン攻略は、遠回りに進めば重要アイテムが手に入ることが多い。しかし、アジトではそれがあまり当てはまらない。命のもとが必要なければショートカットもいいけど。

心を無我の境地にもっていき、一度や二度の失敗もクヨクヨしない。セミナー野郎ですな。

BATTLE ここでの戦闘ポインツ

これはどの敵でも同じことだが、相手を壁際に追い詰めて反撃のヒマを与えずに斬りまくる。この方法でたいていの敵は無傷で倒せるだろう。卑怯だが、それが兵法ってものだ。

イフリートソードなら最初の一撃は威力満点なヤツをお見舞い可能。

とてつもなく広いメルカトルの町を散策しよう

門番に通せんぼされて入ることのできなかったメルカトルの町。しかし、今度は通行書をもっているのだ。印籠のように掲げて門を通過しよう。簡単には通過できないが……。

メルカトルの町は城下だけあってやたらと広く、人々も活気にあふれている。道具屋や宿屋などのほかにもいろいろ店が建ち並んでいるぞ。片っぱしから入って、どんな応対をされるか体験しよう。店によっては重要なできごとが待ちかまえているかもしれないしね。

世のなか金がすべてなの?

※「ここはメルカトルの町だ
・・・よのなか 金がすべてだとかんがえると
ちょっと さびしいきもするな・・・

門番も生活が楽ではないらしい。身の上を聞かされると同情してしまうが、だからって金貨を要求するのはなぁ……。

占いババアや

おばば「これこれ じゃまをするでない!
じんつうりきが みだされるではないか

占い必須アイテムの水晶球がキラリと輝いている。といってもウサン臭いのは間違いない。

町の一等地には

※「なんで こんな町のいっとうちに
いぬごやがたってるのか
オレは りかいにくるしむよ

立地条件のいい場所には、なんと犬小屋が堂々と建っている。日向ぼっこは最適でしょ。

師範代のジジイもいる

ギャルにモテモテのホーリー師範代。なんでこんなジジイが大人気なのかまったくもって不明だ。世の中わからぬものだよなぁ。

ホーリー「わたしは 町のしはんだいだ
けんのウデを みがきたかったら
そうだんに のるぞ

見晴らし良好

まるでロミオとジュリエットを思わせるようなベランダ。思わず嘆いてみたくなるが、格好がつかないからやめておけ。

メルカトルへ着く前に行っておきたいところ

剣士アッサラの小屋

グミ族の村を出て道なりに進むと、分岐点に出くわす。ここでそのまま直進すればリュマ方面に行けるのだが、分かれ道が気になってしまう。ちょっとのぞいてみると……。

分かれ道の先でいきなりプレートやドゲトゲ鉄球の仕掛けにぶちあたる。ここでこの仕掛けをクリアしなければ先へは進めない。あきらめてもいいが、この先何度も同じトラップに出会うのだから練習もかねてやってみたほうがいいぞ。この仕掛けの先には剣士の家がある。話しかければいいモノがもらえるぞ。

アッサラ「おぬしなら その剣のかちが
きっとわかるだろう・・・
たいせつに つかってくれ

剣については博学なアッサラ。剣で疑問があったらなんでも聞いてみよう。きっと快く答えてくれるぞ(たぶん)。

トレントの木

リュマ方面とメルカトル方面に分かれる分岐点の近くに悩める巨木が立っている。彼の悩みに応えられるのは、ライルがリュマで盗賊団を退治してからだ。リュマでひと回り成長してから訪ねてみよう。悩みを解消してやれば、今後の移動がとっても楽になるぞ。絶対助けてやれ。

2つの木の違いは?

親の木と子供の木がある。子供の木はいたるところにある。

困ったときはお互いさまだ

トレント「うわーん うわーん・・・
いたい いたいよー・・・
なんとかしてくれー!

デカイ図体のわりには融通のきかないトレント。デカイからこその悩みという話もあるが……。

複雑な内部構造

木の中は複雑な立体交差で構成されている。ただ上をめざしているだけでは、すぐに行き詰まってしまうだろう。

グロウゴーストがうじゃうじゃ

トレント内に巣食っているのはグロウゴーストだ。次から次へとひっきりなしに湧いてくる。元から絶たなきゃダメ。

メルカトルの城内に入るまでがひと苦労？

町内の見回りも終わっていよいよ城内に潜入、という算段を考えていたが、城門の番兵によって阻(はば)まれてしまう。城内にはメルカトル公爵(こうしゃく)の招待客しか入ることができないらしい。城には裏口もあるけれど、そこはカギがかかっていて入れない。しかし、ジタバタしても始まらない。まずは招待されないとね。

城門でブロック!!

小汚ない小僧はちょっとヒドイんじゃないかなぁ。でも、否定できないところがちょっと悲しいけどね。ちょっと。

町にも入れないところが…

城内に入れないばかりか、町のなかにもいくつか入れない場所がある。これは現時点で入ることができないだけで、時がたてばいずれ入れるようになるものばかりだ。入れないからって、すねたり気を悪くしたりしないようにね。

怪しげな店内や

ピンクパレスという店は未成年の出入りが禁止されている。でも、怪しい雰囲気が体験意欲をかきたてる？

ここはどこだ？

なんと井戸の中にも得体の知れない場所があった。なんでしょう？

観光客じゃないって

寒気がするといわれているけど、ジジイの服装は普通だ。皮膚が相当鍛えられているのだろう。

メルカトルの城内はどうなっているのか……

やっとの思いで招待客として城内に入ったライル。無愛想(ぶあいそう)だった番兵も、どうぞどうぞ状態で通してくれる。門をくぐって扉を抜けると、今度は執事(しつじ)が丁重(ていちょう)に案内してくれるぞ。そしてやっとメルカトル公爵との対面になるわけだ。ほかの招待されたヤツと一緒にありがたい話を聞かされる。その後、自由行動を許されるので城内散策と洒落(しゃれ)こもう。

メルカトル城内は町同様とてつもなく広い。あまりウロウロしているとホントに迷ってしまう。いい気になってガンガン進まないこと。

いきなりの出迎え

入ると物腰のていねいな執事がお出迎え。やっぱり客は違うよな。

これが公爵だ

このキリッとした人が評判の高いメルカトル公爵だ。かっこいい？

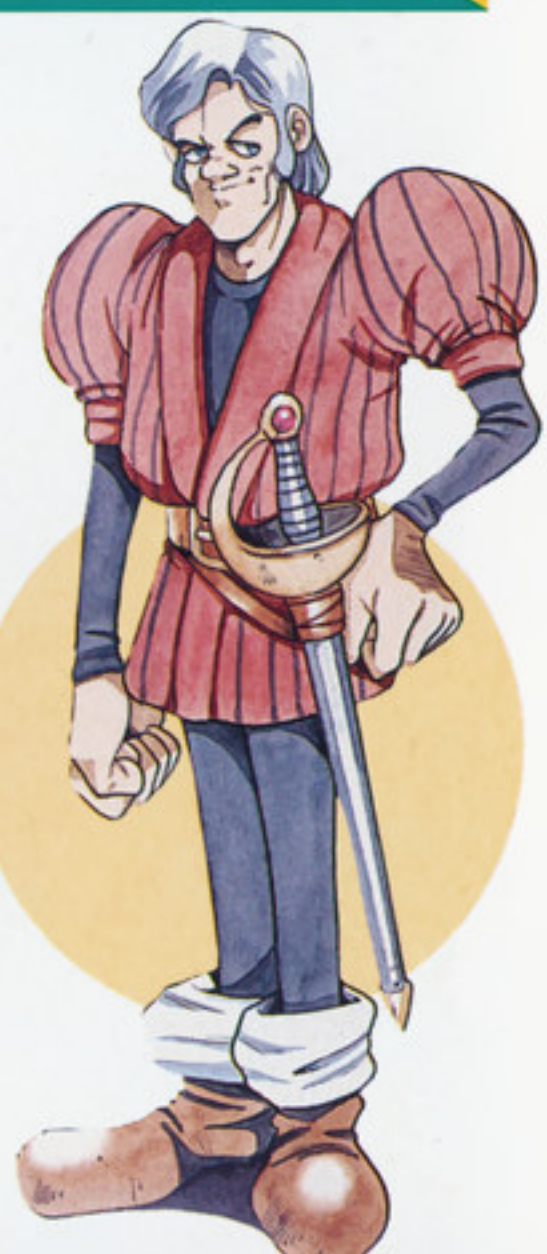
他の招待客も

トカゲのようなヤツはドラゴンニュートのゼッドだ。ザコは相手にしない賞金稼ぎをしているらしい。

こっちには入れないの？

どうやら特別なお客様が奥にいるみたい。ちょっと面会してみたいけど……。

食事の準備が忙しい

台所は晩餐会の準備でてんやわんや状態になっている。あ、腹減ってきたぞ。

宴の後で……

晩餐会(ばんさんかい)の席上でメルカトル公爵は、３人の招待客になぜ彼らを招待したか語ってくれる。どうやら、メルカトルの南に住む魔道士のために町民に負担をかけているらしい。そのため、その魔道士を退治してくれる人を探していたそうだ。それでライルにバーボ、そしてゼッド。この３人が選ばれたというワケだ。そんなことならお安い御用。サクッと魔道士退治に出発しよう。その前に晩餐会を十分楽しまないと……。

晩餐会のメインイベンツは有名な音楽家チェロス氏のピアノ演奏だ。チェロは弾いてくれないらしい。ちと残念だ。

ミルの塔へ行くには準備が必要だ

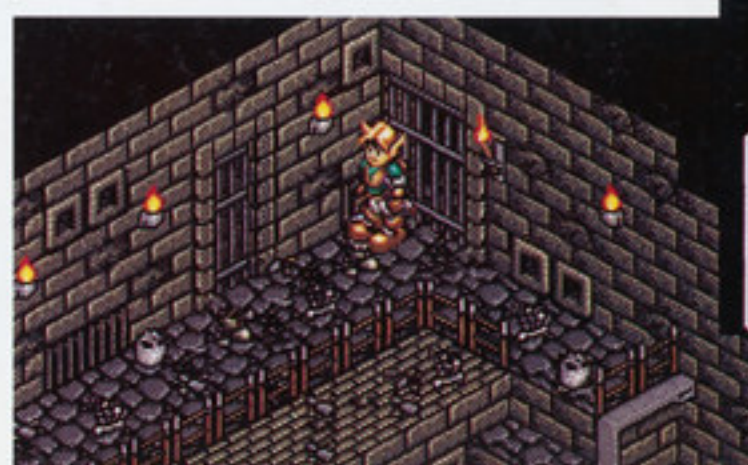
メルカトルの地下墓地へ

一晩ぐっすり眠って体力を完全に回復したライル。しかし、起きたときにはゼッドもバーボもすでに出発した後だった。遅れてはならぬと出発したが、教会の横にちょっとした人だかりが見える。興味津々状態で近づき話を聞くと、この奥の地下墓地にミルの塔へ入るための必須アイテムがあるとのこと。それにゼッドもバーボもすでに入った後だという。

地下墓地は通常のダンジョンとちょっと毛色が違う。死者から謎を出されて、それに答えられなければ先へ進めない。もてる脳味噌のシワをフル稼働させて難問を解決していこう。最初に降りかかる問題は8つ。この8つすべてに正解をすればさらに奥へと進めるぞ。

人々が集結するところにビッグイベンツあり。てなわけでこの奥にうさん臭いモノがあるらしい。とにかく行ってみよう。

ミルの塔へ入るにはアミュレットが必要らしい

地下だから薄暗いのは当たり前だが、それでも雰囲気が怪しい。何か出てきてもおかしくない?

あいかわらず愛想のまったくないジジイ。彼が墓守りみたいだ。人の意見を聞く前にジャンジャン先を急ぎましょう。

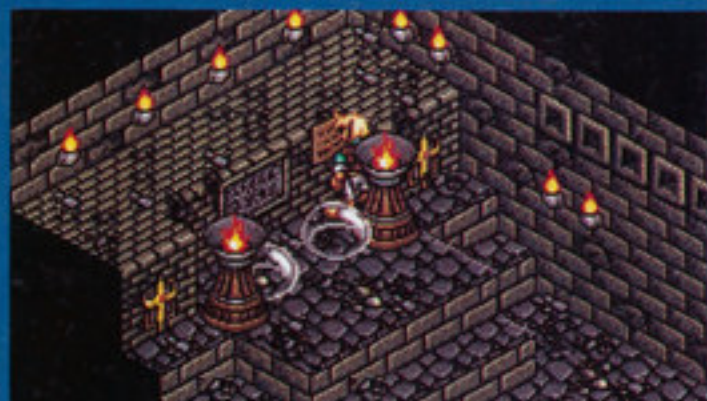
地下墓地は8つ並んでいる

1号室 ダリル・ニュートン(226-291)

黄色は赤の次、赤は白の次
彼は落ちてくるものに
意味があることに気づいた

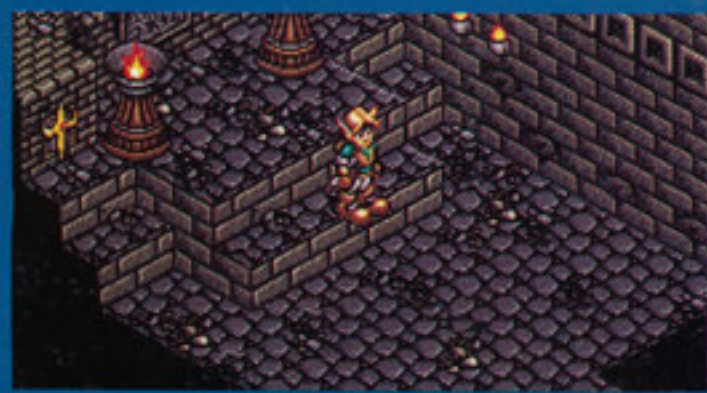
5号室 ジム・ライト(186-222)

彼は明りの横で
本を読むのが
好きだった

2号室 ルビー・サイレント(220-280)

彼は願いが
叶うまでまったく
音をたてなかった

6号室 ダーティ・モル(177-246)

天下の大泥棒ここに眠る
数々の盗みを働き
天罰を受ける

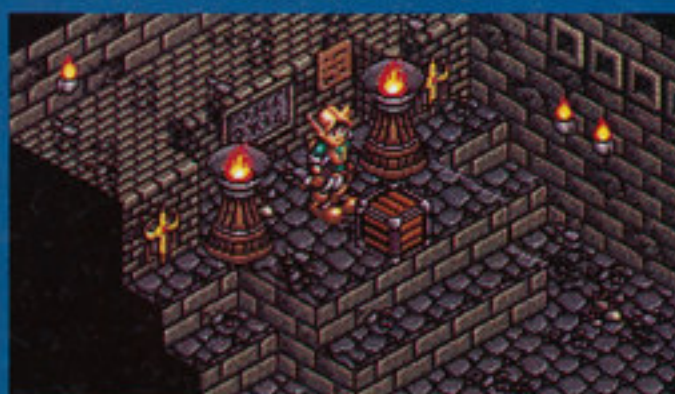
3号室 ジャック・スカイウォーカー(199-266)

空の戦士ジャックは
空の散歩が
とても好きだった

7号室 キラー・ザ・ブラック(222-249)

殺人鬼ブラックここに眠る
多くの人を殺したため恨みを
もつ人に何度も復讐される

4号室 マリー・ヒステリカ(202-276)

やきもちやきのマリーは
天国に行っても亭主に
モノをぶつけているだろうか…?

8号室 カン・ナイト(77-125)

汝の目に映るものが
すべて真実とは
限らない

すべての謎を解けば先へ進めるってワケ

ヒントで簡単にひらめいたり、試行錯誤の末やっとクリアできたりと8つの謎をすべて解く。しかし、それで安心するのは全然早い。まだまだ先があるのだ。8つ謎を解いたことによって先に進めるようになる。そして、この奥にまだ新たな謎が待っているぞ。結局全部で10個の謎を解かなければならないのだ。

すべて解けばイカダが出現

8つの謎を解くと、イカダと船頭のミイラが現れる。先へ進めるの？

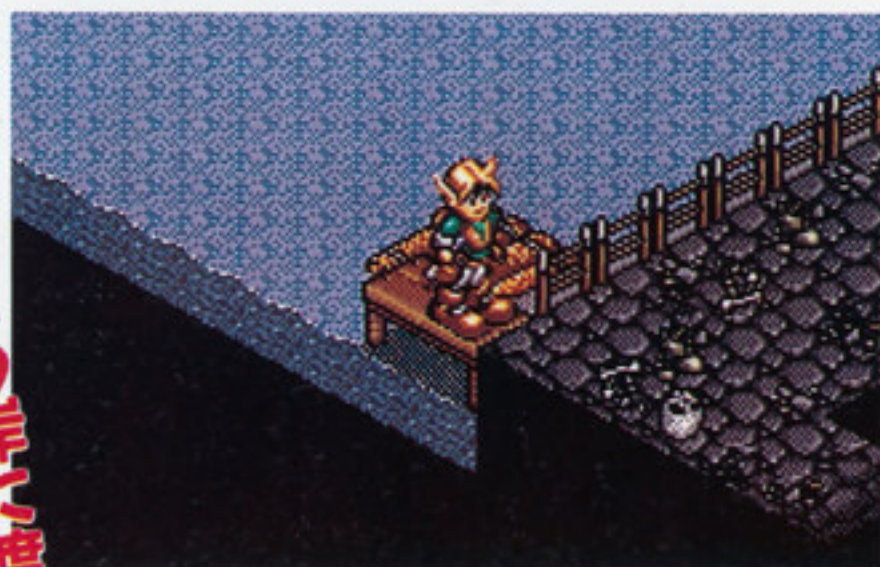
クリアするとどうなる？

たいまつが

謎を解く前は大きな2つのたいまつがメラメラ燃えている。しかし……。

消える!?

謎をピロピロっとクリアすると軽やかな効果音とともにたいまつが消える。これでオッケーさ。

向こう岸に渡る

イカダに乗って反対側に渡る。もう一度イカダに乗れば戻れるから、ビビらずに突き進め。行け。

9号室があるぞ

奥へ進むと9号室と書かれた部屋が見える。なんと、まだ部屋があったらしい。うーむ。

9ごうしつ デッド・アンド・エンド

9号室も謎を解かねばいけなかったりする

9個目の謎は、目前で犠牲者が出るだけに深く考えてしまう人もいるだろう。しかし、ノリとしては今まで体験してきた8つの謎解きと大差ない。落ち着いてヒントを読み、実行しよう。ちなみに体力は回復させておいたほうがいいぞ。

デッド・アンド・エンド
(199-276)
火の王の意志に身をまかせよ

先客がいるぞ

9号室には先に入ったハズのバーボが立っていた。どうやら追いついたみたい。

バーボ「ぬおおおっ！ しまった！ おいつかれたかっ

どうすりゃいいの？

いきなり降りかかる災難に踊らされるライルの図。この危機はどうやって乗り切ればいいのか……。

さらに奥の部屋には

9号室の奥には強そうなモンスターが待機している。いつものように壁際に追い込んで倒そうとしても、あまりうまくいかない。それどころか知らない間にダメージを受けて、地面につっぷしていることも多々あるぞ。

ここでもヒントを読む。ヒントがわからないと苦戦はまぬがれない。

※「ヒィーヒィヒィヒィ ひさしぶりに あたまのきれるヤツが くえそうじゃわい ヒィーヒィヒィヒィ

アミュレットをもらっちゃったあとは？

全部で10個の謎を解いたら、もう地下墓地に用はない。さっさと地上に出てひと休みしよう。地下に潜っている間にメルカトルの町もちょっとだけ様変わりしている。いままで行ったことのある場所ももう一度のぞいてみよう。とくに船着き場は必ず寄れ。立派なモノが見られるぞ。

でしょでしょ

船頭のミイラにほめられる。そう、そうなんだよ。わかるヤツはわかるんだよね。うん。

※「おまえのうしろには なんとなく ひかりがみえる・・・ つよいうんの もちぬしじゃ

町の様子も変わったぞ

どうするの？

アドバイスするだけだったら責任は軽い。軽く指示してやれ。

※「やっぱり 商売がえを することに きめましたですしゃ・・・それでな いろいろ けんとうしたんですがな・・・

船がついたぞ

なんと一カ月に一回しか運行されない船が到着した。どうする？

マサン族もやってきた

船に釣られてマサン族が名産品を売りにきた。この低価格はうれしすぎる。

ミルの塔へ

アミュレットを片手にミルの塔を目指しましょう

地下墓地でもらうものをもらったら、わざわざ城に報告することはない。迷わずミルの塔をめざせ。ミルの塔はメルカトルの西から出発し、道なりに南へ進めばすぐに見つかるだろう。出発する前にエケエケの実を港の産地直送のエケエケ実売り場でたんまり買いこんでおいたほうがいいぞ。たいてい途中で進路を妨害するスケルトンに悩まされるからだ。無茶しなければ5個程度で大丈夫でしょう。

お約束の看板で確認

道がわからなくなったときに救世主のごとく登場する看板。これで迷子撲滅作戦は完璧だ。

塔に行くまでがひと苦労かも

バーラの町には行けません

ミルの塔へ行く前にバーラへ向かおうとしても、この岩がじゃまをしていて先に進めないぞ。

ミルの塔がもうすぐというときに現れるスケルトン。ヤツの繰り出す突きは天下逸品だ。

スケルトンはちと強いかも

オークな方々がたっぷり

道中にはオークソルジャーの溜り場があり、ノコノコ近づくと囲まれて袋叩きにされる。

塔に着いてから奥へ入るのも大変だったりする

海を一望できる場所に立てられているミルの塔。立地条件はいいが、問題は内部構造だ。いきなり入口に結界が張られているため、手ぶらで近づくと痛い目にあってしまう。もちろん賢明(けんめい)な方々ならアミュレットを持参しているハズだ。これさえもっていれば結界に悩まされることはない。入口にかざして結界を消滅させよう。あとはなかに入るだけだ。

塔へ入るといきなり入口が閉ざされてしまう。入口がなくなるということは、出口がなくなるってことだ。このままでは塔内で余生をすごすジジイになってしまう。一刻も早くミルと戦って、障害を排除しなければならない。奥を目指してガンガン進め。ちなみに壁のヒントは鵜呑(うの)みにして大丈夫だぞ。

結界があるっす

アミュレットを持たずにこの結界を破ろうなんざ5億年早い。とっとと出直してこよう。

いきなり入り口が閉ざされてしまうが……

入った瞬間に出口を封鎖。別に閉じ込められたワケじゃないが。

何度聞かれても行くときは行くしかないってものよ

先に行くのよ

ここで丁重にしりごみすれば、塔の外へ送り出してくれるぞ。

用があるのよ

行くと決めたら、後戻りはしない。したくなってもしないったらしないのだ。

でも痛いのは嫌なのよ

最後通告のようなメッセージだが、ビビる前にクリアしよう。

ダンジョン攻略にはどのアイテムが必需品？

アイテムは買うよりもらったモノで蓄えるように心がけたいものだ。

絶対必要なのは体力回復に欠かせないエケエケの実だ。完全回復とまではいかないが、不慮(ふりょ)の事故で地面をなめるようなことになっても、エケエケの実があればフライデーが復活させてくれる。女房を質に入れても買いだめしておきたい。ほかにも毒消し草なども持っていたほうが安全だ。ラフリップスのなかには毒粉攻撃をしてくるヤツもいるからね。常時2個あればいいだろう。とにかくエケエケの実を忘れるな。

塔の内部は複雑怪奇 いつになったらミルに会える?

いままで神殿や盗賊団のアジトをくぐり抜けてきたが、このミルの塔は比較にならないほど複雑な構造をしている。実用性を一切排除し、ほとんど趣味の世界で作られたようだ。ある程度の回り道は覚悟して、じっくり1つ1つ部屋を攻略していこう。そして、構造がやっかいなだけでなく出現するモンスターもひとクセふたクセあるヤツばかりだ。魔導士の塔だけあって、魔法を使うワンダリングゴーストが初登場するぞ。ヤツの魔法には注意。

ミルの塔を攻略するポイントは敵を倒しながら進むことだ

ミルの塔では数々のトラップが待ち受けている。ここで各部屋ごとの切り抜けかたを紹介するスペースはないので、ヒントだけ教えよう。敵を見たらすべて倒す。ただそれだけを守れ。

わざわざ倒しに行く

敵の姿を確認したら回り道してまで、倒しにいく。その苦労が次の瞬間にむくわれるぞ。

ウロウロするヤツらも

なんでわざわざ、という気もするけど、倒しておけば損はない。金貨ももらえるしね。

囲まれたら倒すしかないが

囲まれたら耐えてもしょうがない。活路を見出すためにも剣を振り回そう。振れ。

ミルもけっこうヒマなのかも

ミル「この塔は
ふくざつにいりくんだ 悪魔の塔

ところどころにヒントが書いてある。こんなんでいいのかなぁ。

ミル「ゆうきをもって とびおりるなら
道は かならずやひらかれるだろう

ほとんどが役立つものなので、逆に見ないと損をするかもね。

得体の知れないモノばかり並んでます

スイッチはたくさんあるぞ

スイッチによっては時間制限があったりする。テキパキ行動しないと先に進めないこともあるみたい。

この宝箱は何なの?

やたらと宝箱が転がっているけど、ほとんどはモンスター。判別は自分の目が頼りだ。

ミルが新しい魔法を考えるための書籍室だろうか。どれか1冊でも読ませてくれないかなあ……。

愛と勇気の記録場所

複雑な塔のなかにはいろいろ役立つアイテムも置いてある。しかし、力つきてしまったらまた最初からやり直し。それまでの苦労が水の泡になる。だからといって攻略半ばで塔を抜けるのは後味が悪い。そんなときのために作られたのかは不明だが、塔の中にも記録できる場所がある。区切りのいいときに利用しておくとどんな不慮の事故があっても犠牲は少ないぞ。使えるものは何でも使え。

エケエケの実と毒消し草がタダで手に入る。階段の登り降りだけですぐにストックが満タンになるぞ。

コイツは誰だ?

自分にそっくりなヤツが登場。いきなり斬りつけてくるぞ。何が弱点なのかは不明なのだ。

ゴロゴロしてます

転がる鉄球をジャンプで避けながら先を急ぐ。タイミングを外すととても痛い。注意して飛ぼう。

鉄球とかワープ地点なども

すぐに自分の現在地がわからなくなるワープポイント連続面だ。メモをとりながら進んだほうがいい。

この塔の奥にミルがいるのか…

成果を収めてメルカトル城に戻ったのだが……

メルカトル公爵とミルのいっていることが違っているため、どっちを信用していいのかわからない。そんな心のモヤモヤを吹き飛ばすためにも、一刻も早く公爵に会ってみよう。もちろんその前に教会でセーブしておいたほうがいいぞ。それに金貨もたまったことだから、思い切って高額なグッズを買っておこう。

メルカトル城では残酷なコトが

防具を買っておけ

道具屋「それはスチールブレストです 金貨480枚 やすいよっ！

道具屋に売っているスチームブレストも早いうちに買っておけ。むだ使いはやめるよ。

そうかそうか

※「けいれーい！ さあ はやく 中へ！ 公爵さまが およろこびで ございます

あんまり対応のよくない兵士も任務を果たしたときだけは優しい。

そりゃないっすよ

公爵「ライルくん！ わたしは つねに きみたちの かんがえていることの いっぽさきを よんでいるんだよ！

そうでしょそうでしょ

とりあえずメルカトル公爵と再度対面する。積もる話はあるが、とりあえず確認しておきたいけど。

公爵「ライルくん！ ふたたび こうして あえるとは たいへん よろこばしい

あれ？ どうなってるの？

え？ やっぱりミルのいっていることのほうが正しかったのか。時すでに遅しってヤツみたい。

城の地下はジメジメしてます

城の地下に落とされてしまったライル。ここから雑草のようにはい上がらなければね。

因われた人もいます

形あるものは必ず壊れると昔から伝えられているが、ここで壺を割ってしまうのは痛い。

どうしろって？

地下には牢屋があって人が因われている。この人は姫のじいやだぞ。

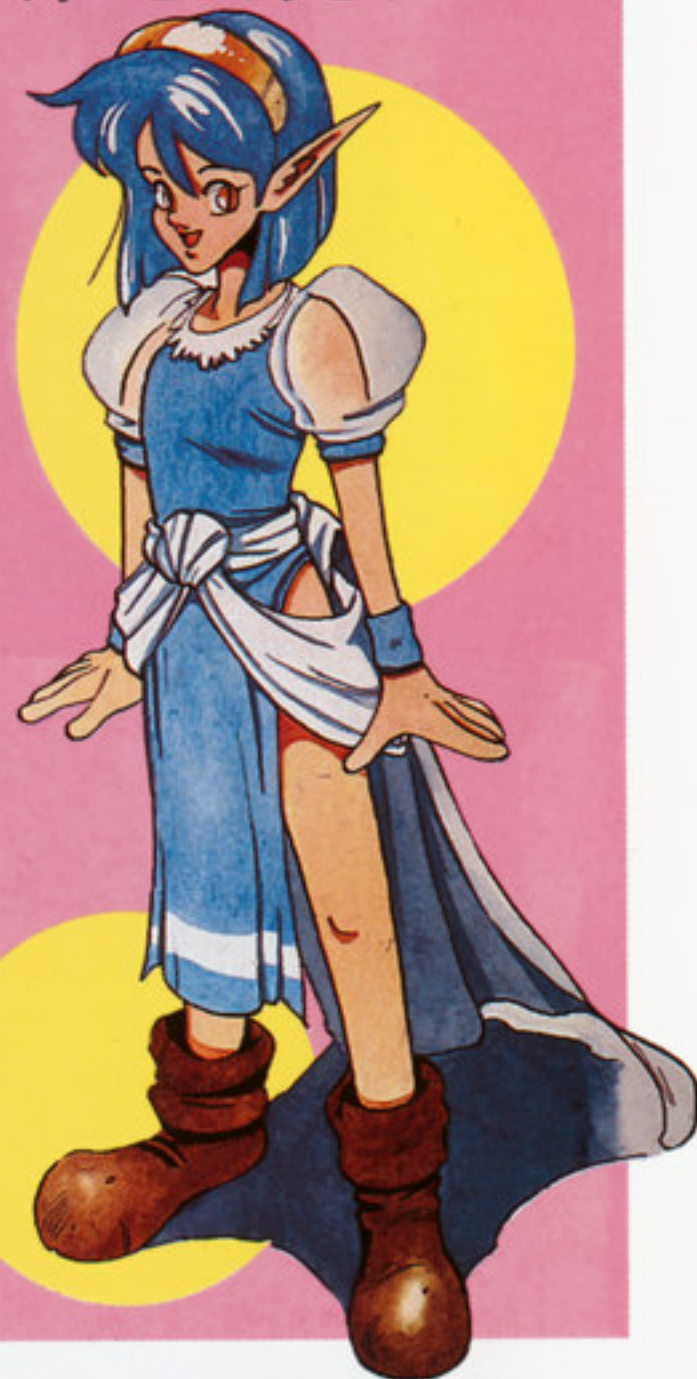
モラリス「わたくしの じんせいも もうおわりかと なかば あきらめて おりました もうしおくれましたが わたくしは

行方不明になったロリア姫を発見！

メープル国にあるシュエル領。そこで一番偉いのがロリア姫だ。メルカトル公爵からの招待でこの島を訪れていたのだが、途中で行方不明になっていた。しかし、城の中庭でロリア姫のものと思われるリボンが落ちていたり、音楽家のチェロスの話を聞いたりするとどうやらこの城に幽閉(ゆうへい)されている確率がとっても高い。その真偽(しんぎ)はライルが城の地下に落とされた後にはっきりするだろう。

ゼッドがいつの間に

ロリア「そこのあなたっ！ あたしを たすけにきたの？ そうなのねっ？ キャー！ キャー！ かっこいいーっ！

メルカトル公爵の手下の兵士をなぎ倒し、やっとの思いで登ってきたのだが……。ゼッドもグルなのか？

〈あまり意味のないコラム〉神父さんへ本を渡すとき

普段何気なく利用している教会。いつもていねいに本を神父さんの前の机に置いている人も多いだろう。しかし、それではあまりにも単調すぎないだろうか。日常生活にはちょっとした刺激や環境変化がなければマンネリ化によって飽きてしまうぞ。そこでオススメするのが本の渡し方に変化をつけることだ。簡単な例を左に示しておいたのでみんなもやってみよう。ほかにも自分でいろいろと渡し方を編み出してくれ。

投げつける

手前から投げる。この方法だとわざわざ持っていかなくてもいいという利点あり。

反射作戦

奥の壁に向かって本を投げる。跳ね返って神父の前に落ちるという寸法なのだ。

傍若無人(ぼうじゃくぶじん)なことも

ちと面倒だが、神父の頭に乗っかってそこから本を落とす。イカス。

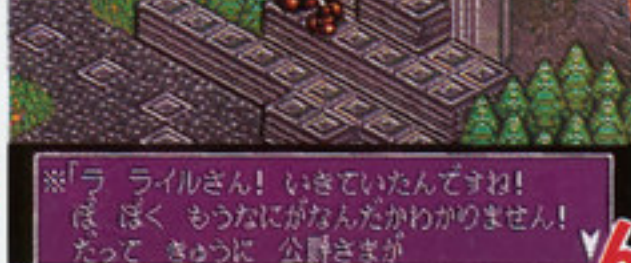
メルカトル公爵 とっても悪い人だったのか?

ロリア姫はゼッドに連れ去られてしまったが、どうにかメルカトル城から脱出したライル。町の人々の話によれば、すでに公爵は側近の兵士を連れて船で旅立ってしまった後らしい。こうなったらのんびりしていられない。すぐに後を追いかけないとね。しかし……。

ドンメル将軍奮闘

メルカトル城ではドンメル将軍がピンチ状態になっていた。助っ人をかって出ろ。

この兵士だけ騒ぎに無頓着らしい。こののんびりさがこれからのポインツでしょ。

ん?

おいおい

番兵がいなくなったと思ったら、今度は子供が立っている。なんだかなぁ。

リュマの灯台を修復するためにグリンメイズへ太陽石を取りに行け

公爵は自分が船で出発した後、リュマの灯台を壊してしまった。このままでは、霧が深くて船を出すことができない。後を追うどころか大陸との往来も途絶えてしまう。

まずはリュマに行き、町長たちに話を聞こう。話によれば、灯台再建には太陽石が必要らしい。この太陽石を取りにグリンメイズの森に行かなければならないワケね。がんばれ。

灯台近影

痛々しい灯台さま。灯台守のジジイも意気消沈している。励ませ。

港もリュマも大混乱

大陸に戻ろうとしてたのに今回の事件で足止めを食らっているぞ。

すべて公爵の仕組んだことだった。このままではニッチもサッチもいかない。灯台を直さないとね。

すべて公爵のしわざか……

リュマの町長の家では相変わらず三者面談中だ。この話に町長も加えてやってほしいぞ。

グリンメイズへ行くしかないでしょ

〈ちょっと意味のあるコラム〉
宿屋の地図を見よ

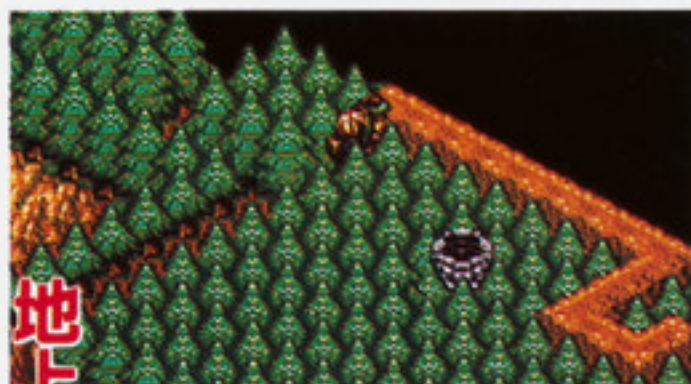
宿屋は寝泊まりすることしか利用していない人もいるらしいが、それはちょっともったいないぞ。宿屋にはメルカトル島の地図が置いてある。この地図をカウンターにもって行けば、メルカトル島の全体図と自分がいまどこにいるかを表示してくれるのだ。閲覧は無料。タダより高いモノはないといわれているが、これに関しては見ないと損。見ろよ。

ビューリフォーな地図だが、フィールドのみしか表示されない。迷宮内もほしい。

グリンメイズは別名"迷い子の森"という……

グリンメイズは、以前迷いの森として紹介されていた森だ。漫然と踏みこんだら最後、同じところグルグル回って出られなくなってしまう。常に違う道を進めるようにメモをとりながら進んだほうがいい。手間を惜しむな。

ここが入り口

ここがグリンメイズの入り口だ。この案内ジジイに再会しないようにしろ。

地上で迷い

とにかく複雑。脳味噌がとろけるぐらい複雑だ。もう、気合と根性でかんばるしかないな。

地上も複雑なら地下も複雑だ。どこから潜ってどこに出現するかチェックを怠らないこと。

地下でも迷う

あれかな?

あれに見えるのが太陽石みたい。しかし目の前の木がじゃまだ。うーむ。

開発者さんからひとこと

長きに渡った2作品の開発がついに終了。さあ、次までにはちょっと間がある、たっぷり休もう……と思ったけど、内藤もボクも忙しいのに身体が慣れきってしまい、4時間で目が覚めてしまう体質になっていた。これはとっても悲しい事実。トホホ。(折茂)

1月末発売予定!!

アルナスとリリスはある村で
騎士に出会った。
彼もまた悲しい定めを背負った男であり、
二人は彼に力を貸すのであった。
旅の途中で奇妙な出来事に巻き込まれた
二人は、賢者の力を借り、
何とかそれを切り抜けた。
旅の途中、
幾多の強敵が二人に襲いかかった。
しかし、二人には力を貸してくれる
仲間達もいた。
忍者もその中の一人であった。
二人は彼らの協力を得て何度となく
危機を乗り越える事が出来た。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。
そんな彼の心を
リリスの優しさが癒していく。
アルナスを待ち受ける者は
いったい何者なのか、
そして彼の宿命とは…。

8メガROMバッテリー
バックアップ搭載
予価8,900円(税別)

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

ボールジャックス

C 1992 NAMCO. LTD

ナムコ／11月発売予定／未定／SPT／2M

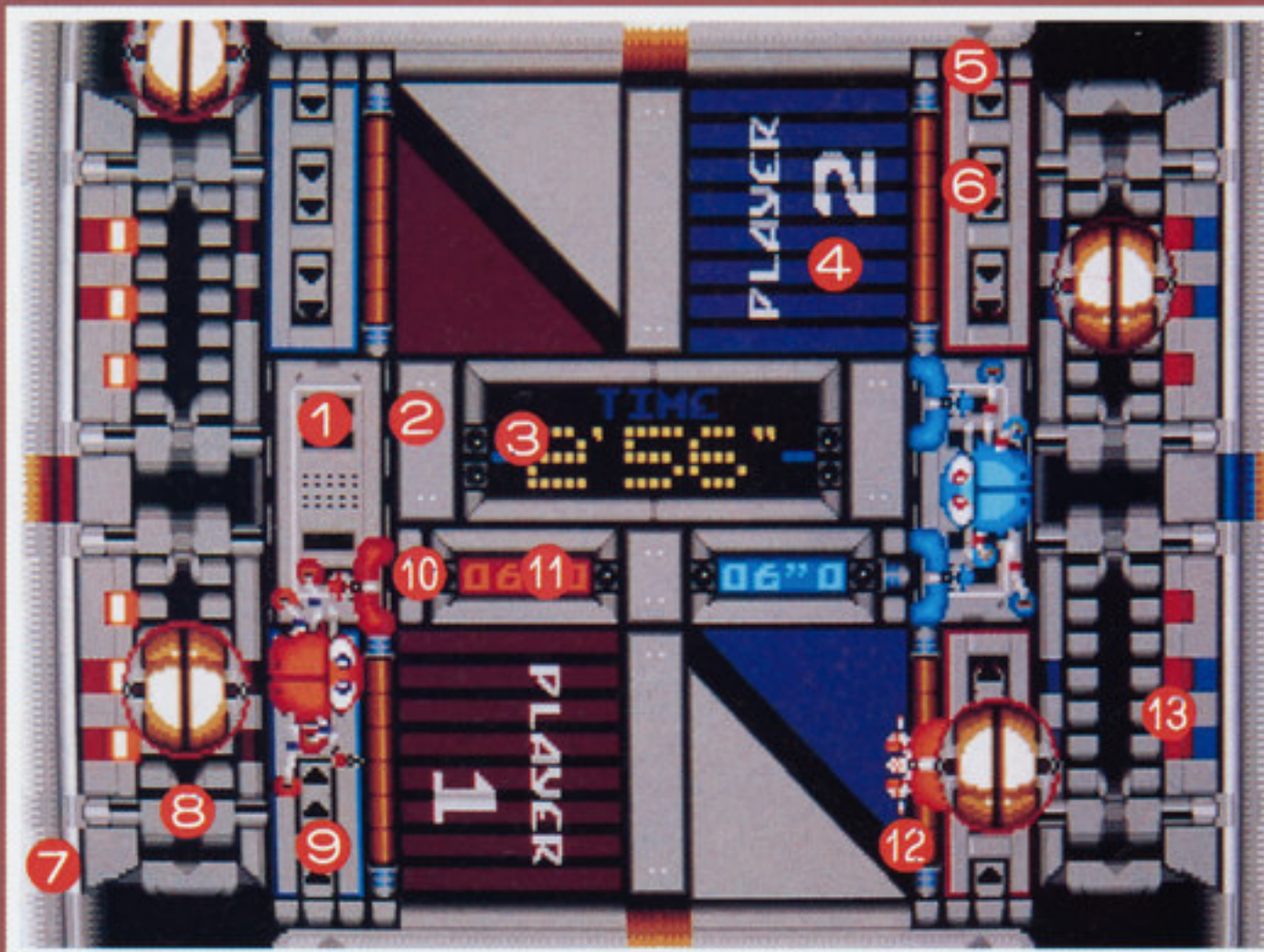
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

「ガチョーン!!」なスポゲーでナムコ満喫

アツイ対戦ゲームをキミのために…ビョ〜ン

ナムコから、「レッスルボール」の流れを汲み、遊べば遊ぶほどアツクなれる対戦ゲームがリリースされた。ロケットハンドを飛ばしてボールの奪い合いをする単純スポゲーだが、簡単なルールのわりに、相手のボールキャッチをジャマしたり、相手のマシンにダメージを与えたりと、相変わらずの奥深さ。テクニックだけでなく、制限時間やダメージを計算する頭脳プレイも必要なのだ。

マシンはゲーム中は上からしか見えないけど、こんな形になっているんだぜ。

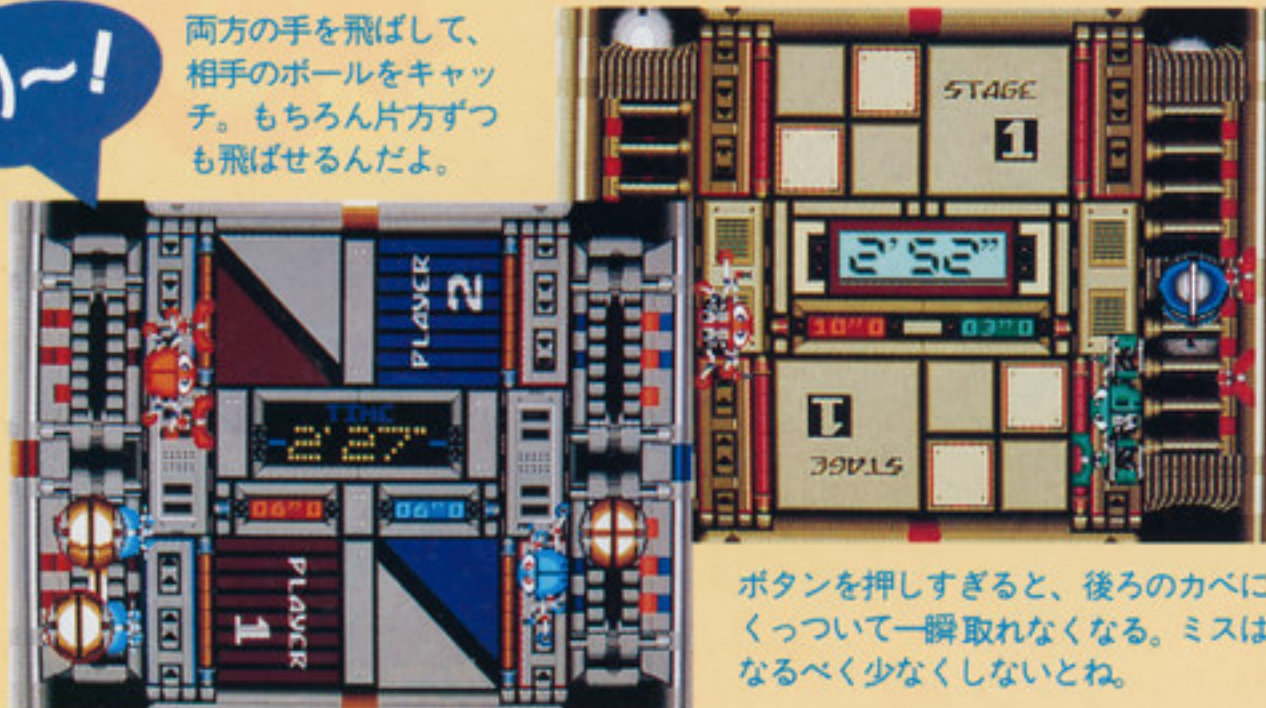
すばらしきハイテク競技場の中味

1 エレベーターハッチ
2 30秒前警告灯
3 減算タイマー
4 ステージ表示
5 セーフティーゾーン
6 エレベーター誘導表示
7 リアウォール
8 レールゾーン
9 移動ゾーン
10 タイムリミット減少警告灯
11 タイムリミット
12 サイドウォール
13 ゲットランプ

基本テクを覚えてボールジャクソンになれ！

基本①ロケットハンドでボールをキャッチ

マシンはカニのハサミのようなロケットハンドを2つ装備。ロケットハンドはボタンを押している時間だけ前方向に飛び、離したりキャッチすれば戻ってくる。ただし空振りしてリアウォールまで飛ばすと、ウォールに一定時間くっついてしまうので注意。いつでも適度な距離を飛ばせるよう、そして発射してからのタイムラグを計算しながら練習しておくことが必要だ。

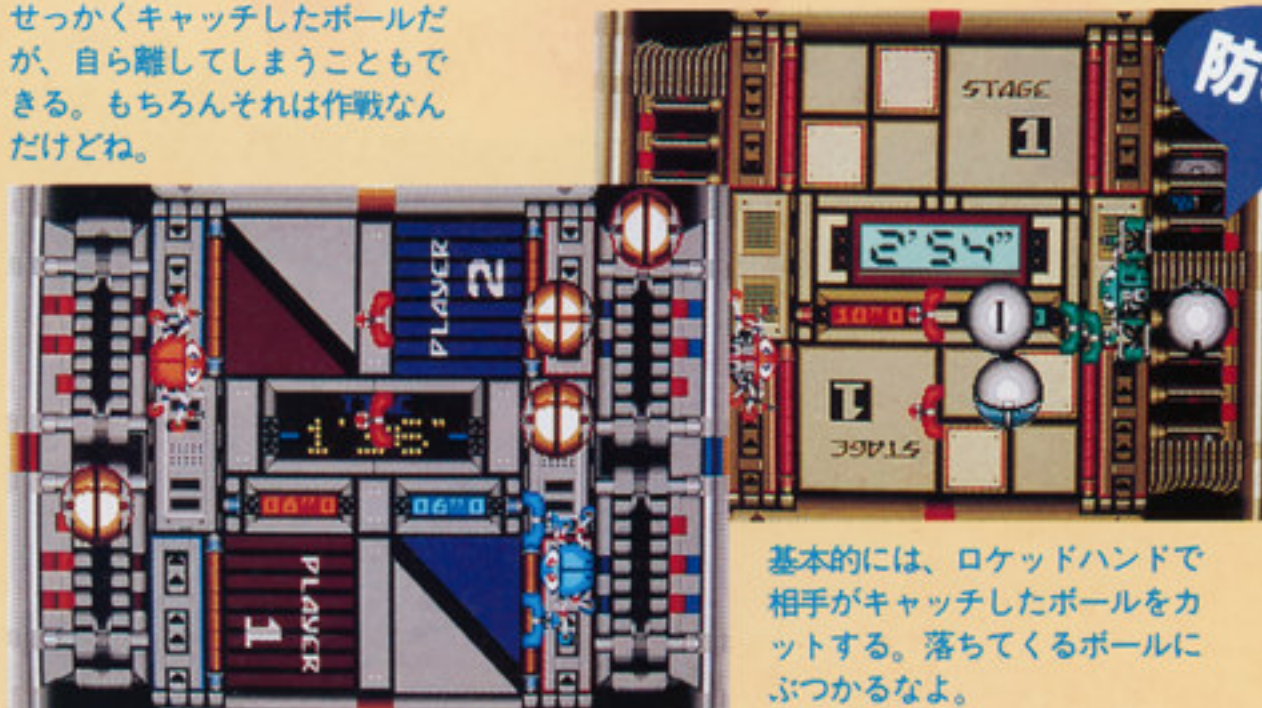
取り〜！

両方の手を飛ばして、相手のボールをキャッチ。もちろん片方ずつも飛ばせるんだよ。

ボタンを押しすぎると、後ろのカベにくっついて一瞬取れなくなる。ミスはなるべく少なくしないとね。

基本②相手のキャッチを防げ!!

ロケットハンドはボールキャッチのほかに、防御の役割もある。これは相手がボールキャッチして、自陣にもち帰るときに自分のロケットハンドをぶつけ、ボールカットすること。ただし自分がキャッチしたロケットハンドに自分のロケットハンドを当ててもカットになってしまうので、むやみにやったらソン。またボールをつかんでいる時にボタンを素早く2回押すと、ボールを離すことができる。

防ぎ〜！

せっかくキャッチしたボールだが、自ら離してしまうこともできる。もちろんそれは作戦なんだけどね。

基本的には、ロケッドハンドで相手がキャッチしたボールをカットする。落ちてくるボールにぶつかるなよ。

基本③ボールに当ると大きなダメージが……

相手がキャッチしたボールや、自分が離したボールに自分のマシンが当たると、ダメージを受け、一瞬動けなくなる。しかもキャッチ中のボールも離してしまうので、防御は大切なテクニックとなるのだ。

これはダメージ

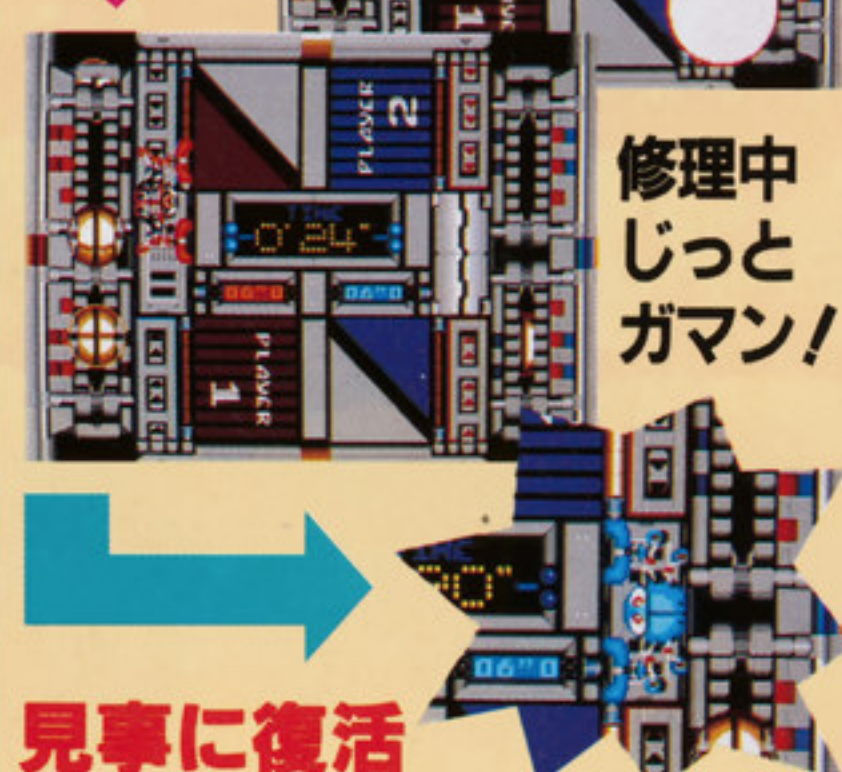
ダメージの基本的な形がコレ。カットして落ちてきたボールに当たってもダメージだ。プレイしてて忘れないようにね。

ここは安全

ここはボールに当たらない安全地帯。だけど、ここにいると片手でしかボールをキャッチできない。

基本④壊れたらマシンを修理すればいい

ダメージ回数が4回になると、マシンは大爆発し動きが鈍くなる。急いで中央ハッチに移動して修理をしよう。修理はちょっと時間がかかるが、残り時間があれば、十分取り戻せるのであせらないほうがいい。

大バクハツ

修理中じっとガマン!

見事に復活

基本⑤どうすれば勝敗が決まるのか

勝敗は、4個のボールをキープして相手のもち時間を0にするか、終了時により多くのボールをキープしていることで決まる。もし同数の場合は「早取りルール」が適用され、先にボールを取ったほうが勝ちだ。

ビシッ!と勝つ

制限時間終了時にボールの数が3−1以上になっていれば勝ちだ。実力が近いとそう簡単にはいかないかも。

思いきり勝つ!

逆に実力の差がありすぎるとこうなる。でも油断につけ込めば、上級者に勝つことも不可能ではない。

3つの遊び方が明日のボールジャクソンを育てる

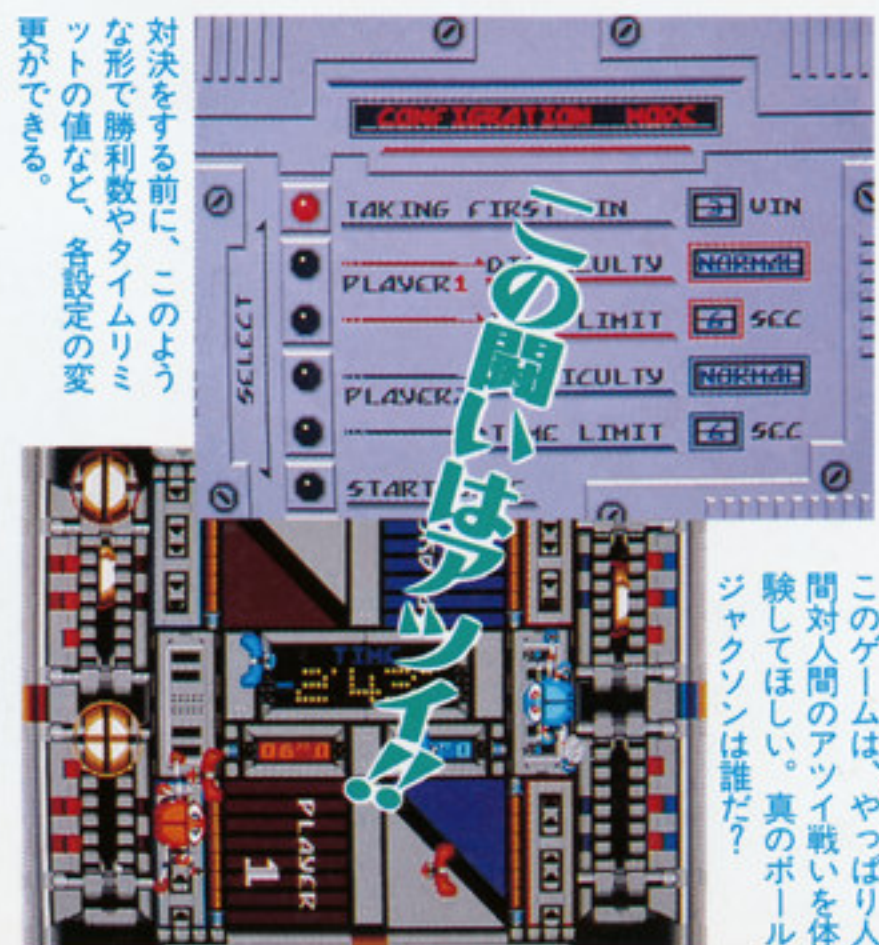
ワールドチャンピオンシップ

コンピュータが相手の勝ち抜き戦。敵はもちろん、それぞれ特徴をもっている。全6ステージが終了すると、裏モードの「ギャラクシーチャピオンシップ」に進むことができる。

相手のマシンは、いろいろなパターンで攻めてくる。相手の特徴をつかんで、攻め方を考えよう。時間をうまく利用するのも忘れずに。

こんなキャラが登場

1P VS 2P

対人の場合、人それぞれ攻撃・防御方法の違いがあるし、ちょっとの油断や運で上級者に勝つこともあるので、つねにアツイのだ。

対決をする前に、このような形で勝利数やタイムリミットの値など、各設定の変更ができる。

この闘いはアツイ!!

このゲームは、やっぱり人間対人間のアツイ戦いを体験してほしい。真のボールジャクソンは誰だ?

TRAINING

ボール取りの練習「フリープラクティス」と、制限時間内にキャッチ数で得点を競う「タイムトライアル」がある。

フリープラクティス

これは取る練習。時間も関係ないので納得いくまでボールを取り続けよう。好きなところで終われる。

タイムトライアル

制限時間内にいくつ取れるかを競う。ハイパーキャッチをすると得点が高くなるので、まずは3000点目標に。

メーカーさんからひとこと

77世紀にはこんなマシンが数多く存在しているんです。ゲーム中のロボットは競技用なのでロケットハンドがついていますが、市販タイプは代わりに買物カゴとマジックハンドだったり、ナイフとフォークだったりします。でも横歩きです。(何だか……)

ぷよぷよ

セガ／11月13日発売予定／4,800円／PUZ／4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

これがあると仕事にならんぞ！

アーケードでもぷよるべし!!

とてもハードなシューティングで有名なコンパイルが、いつもとはちょっと違ったパズルゲームを開発。パズルゲームだからってなめてちゃいけない。ハマリ度は本誌編集部内でも保証つき。コンパイルの人気パソコンRPG「魔導物語」で登場した、間抜けなスライム〝ぷよぷよ〟が主役となって、「コラムス」の宝石消しよろしく〝ぷよ〟を消す。もちろんほかのキャラクターたちも入っているのだ。

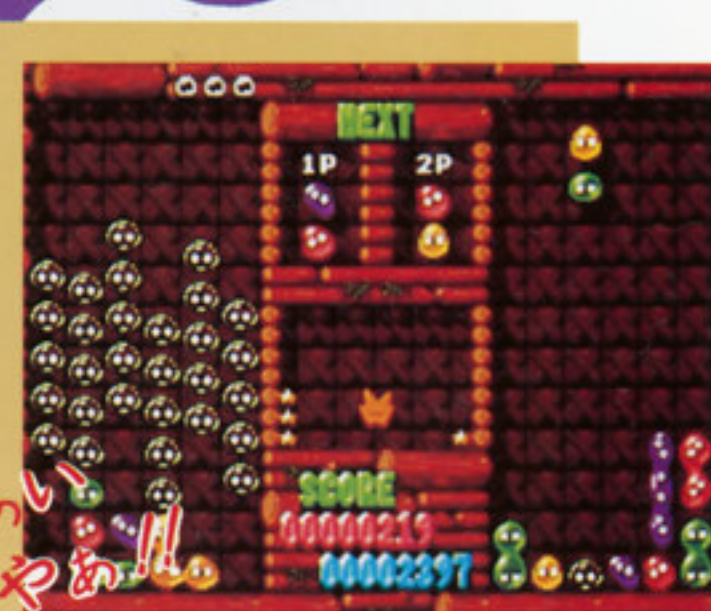
はたしてゲームのわき役スライムは、宝石よりも価値があるのだろうか。G.G.版も発売を3月に控えてるぞ。

相手が強すぎるというなら話は別だけど、運が良くないと勝てないことも。

ふたりでぷよぷよ

競え若人VSモード

5段階のレベル調節ができるので、デカい連鎖を楽しむなら「激甘」を選べ。

これぞという〝ぷよ〟の組合せが落ちてくるまでただひたすら耐える。そして一気に〝ふぁいあ.!!〟。慣れれば2段消しなど基本技。勝利の秘訣はいかに連鎖を起こすことができるかにかかっている。

いちばん熱くなれるのがコレ。負けるととにかく悔しい。4つ以上の〝ぷよ〟を消すと、相手のプレイ画面のなかに〝おじゃまぷよ〟が降る。連鎖で次々と消していけば、恐ろしいほどの〝おじゃまぷよ〟が降ってくるぞ。連鎖で消すと「ふぁいやー」「やったなー」と声がするから、さらに対戦相手の動揺を呼ぶのだ。

2段以上の連鎖になると、チロリンと軽やかな音もする。降る〝おじゃまぷよ〟は天井に表示されているが、〝透明ぷよ〟が岩の実体をもつことがある。これが降るときは「どっしゃん」と世にも恐ろしい音がするのだ。〝おじゃまぷよ〟は〝ぷよ〟が消滅するときに接していると、一緒に消えてしまう。隣接面を多くすれば多く消せるうえ、相手に〝おじゃまぷよ〟が送り込めるよく考えて消そう。

とことんぷよぷよ

目指せ!! ハイスコア

このモードは2人でできるが、対戦ではないので腕次第で半永久的にゲームができる。ルールはほかのモードと同じだ。ただし高難易度の大辛では〝ビッグぷよ〟が出現する。ぷよの4倍の〝ビッグぷよ〟の重さに、ノーマルぷよたちはあえなくプニョッ。こちらで落ちる場所を決めることができるから、狙いを定めて落とすべし。そして中辛では、突然画面中央ウインドウのなかで踊っていたカーバンクルがプレイ画面に現れて、画面をテケテケと歩いていく。これはカーバンクルが歩いた軌跡の〝ぷよ〟の色が、カーバンクルが着地した地点にあった〝ぷよ〟の色に統一されてしまうもの。運が良ければドカドカと怒濤の連鎖が起こっていく。一気に画面がクリアになることもあるのだ。うーんデリシャス。

これが噂の〝ビッグぷよ〟。落ちると画面が揺れるのだ。

いきなり画面中央からいなくなったと思えば、プレイ画面に登場。まっすぐ歩かないのがカワイイ。

一気になくなってしまった。山積みになったときは超うれしい。しかしこいつは何者なんだろうか。

ひとりでぷよぷよ

ヘンなヤツらに負けるな

このモードは勝ち抜きになっている。フリーコンティニューで何度でも挑戦できるぞ。今回はレベル1から4までをざっと紹介しよう。このモードをセレクトすると、まず練習、普通、ムズイの三種類で始めることができる。練習はいたって簡単だからあえてここでは出さないが、こんなとこで詰まっているようではとてもエンディングは見られんぞ！

LEVEL 1

腕前は初心者クラスなので、こちらがミスをしないように注意していれば大丈夫。まずはここでファイヤーの練習をしておこう。敵もファイヤーを使うことがあるので、積み方を研究するようにしたい。

私より美しいものはないと、一度でいいから言ってみたいものだねぇ。

なーんだ、たいしたことはないじゃない。次はいったい誰なんだろうか。

LEVEL 2

とにかく積み方が速い。しかし途中でいきなりゆっくりになる先手必勝タイプ。気がつくとファイヤー2連発などカマしてくるので、注意。こちらも最初のうちにファイヤーを連発してあげよう。

魚に手足が生えた変な奴はスケソーダラらしいけど…。魚のくせに生意気。

魚だから頭が弱いのか。ガンガン積んでいくだけで、あまり計画性は見られない。

LEVEL 3

デカい足を気にしているコイツは、基本的な積みかたをすべて心得ているようで、あまりミスをしない。こいつに勝てるようになったら「ぷよぷよ」の中級レベルといっていいだろう。こいつは、いっぱい積まれても動揺しないで適切な行動をしてくるので、こちらもとにかく冷静になること。熱くなると、相手の思うツボだぞ。

いったい何が不満なのか分からないが、とにかく〝ぷよ〟で勝負だ。

油断しているとあっという間に大量の〝おじゃまぷよ〟が来る。

LEVEL 4以降

カワイイ顔のわりに、いやらしい積み方をするハーピー。最初に両脇にだけいっぱい積んでしまうという、とても変速的な攻撃をしてくる。とにかく真ん中に積ませるようにしないと勝てないので、ファイヤーの連発で倒そう。早いうちに勝負をかけないと、雪崩のごとく〝おじゃまぷよ〟が降ってくる。

やられた顔もなかなかカワイイのだ。次もこんな子だったらいいんだけど。

歌を歌っているハーピー。やる気があるのかな、と思えばこれがなかなか。

妙に礼儀正しいので拍子抜けするよな。

このままではくやしくって寝られない。

ぷよずらんど

byコンパイル

開発者さんからひとこと

君はアーケード版「ぷよぷよ」をもう遊んでくれたかな。キャラのぷよぷよ感がたまらないでしょ。その「ぷよぷよ」が、な・な〜んと家でも遊べるようになるんだ。うれしいね。マスコミ絶賛のエキサイティングゲーム「ぷよぷよ」を指がつるまで存分に遊んでね！

CRYING～亜生命戦争～

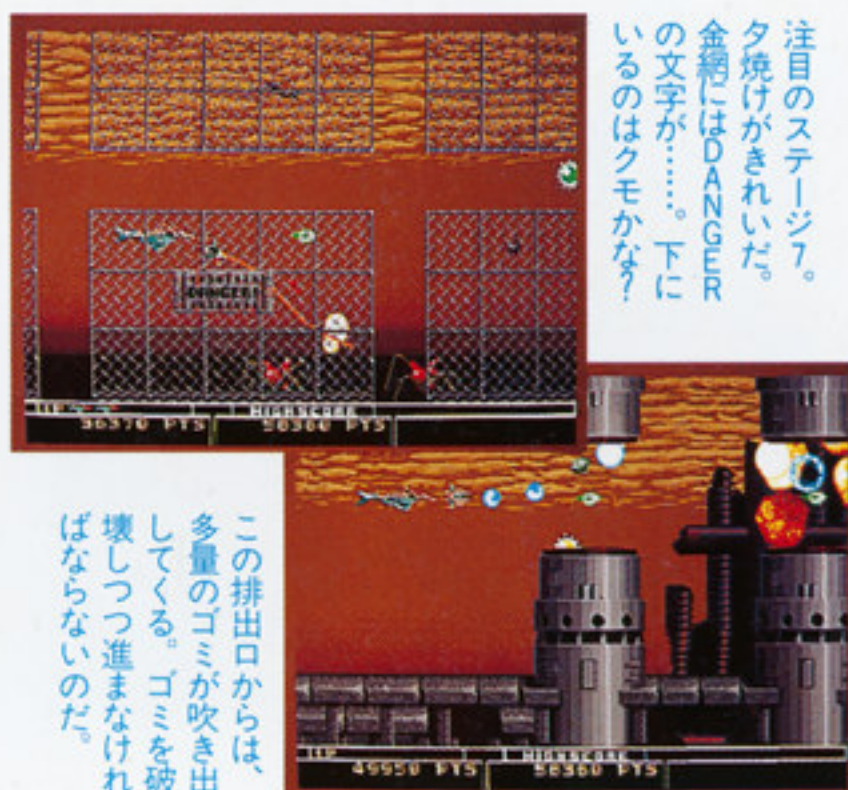
セガ／10月30日発売／6,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

あんな敵、こんな敵、とにかく生物的！

CRYING 亜生命戦争 © 1992 SEGA Push START Button

ステージ1～7まで一気に紹介しよう!!

セガのオリジナルシューティング「CRYING」もいよいよ今月発売だ。すでに自機の種類やオプションの攻撃方法については紹介しているので、今回はステージのほうをドーンと紹介していくことにしよう。このゲームでは各ステージごとに特徴をもたせているので、選んだ自機によって有利になったり不利になったりと、いろいろな展開になるはず。ところでステージ8はどんなだ！

注目のステージ7。夕焼けがきれいだ。金網にはDANGERの文字が……。下にいるのはクモかな？

この排出口からは、多量のゴミが吹き出してくる。ゴミを破壊しつつ進まなければならないのだ。

お気に入りキャラクター

うじ～っ！

カニー！

どの自機を選ぶ？

前回も紹介したように、自機には魚型と昆虫型の2種類4タイプが用意されていて、それぞれにいろいろな特徴がある。一般的にはホーミングレーザーのある魚型が有利に思えるのだが、実際は昆虫型の反射リングレーザーや全方向レーザーが大活躍する場面もあるのだ。もうこれは好みの問題だな。

Player select

昆虫型は2、4ステージでやや有利。ステージ7ではかなり有利に戦える。

うおっ、気持ち悪い敵が…、ステージ紹介だっ！

STAGE1

ステージ1は衛星軌道から惑星表面へ降りていくという設定なので、ひたすら斜め下にスクロールしながら敵と戦う。スクロールに眼を奪われないようにしっかり撃て！

ここから始まる……

ここから自分の選んだ自機が登場。お約束みたいなものだが控え目なとこがいい。

なんと宇宙空間にイカが出現。たいしたことないの余裕だ。

大きめの敵も数匹出現。ボスは出てこない。他のステージへのプロローグか？

BOSSはなし

STAGE2

ステージ2では気持ちが悪い敵キャラに混じって、ホーミングミサイルやレール上を走りながら攻撃してくる敵など、兵器的なキャラが登場。どちらもいやらしい攻撃をしてくるので、できるだけ早めに倒しておきたい。

ホーミングミッソウ～

自機の上方にいるメカを倒さないとホーミングミサイルは止まらないのだ。

コイツの弾は横の動きで避けられるが、狭い場所ではそれもツライ。

最初はビルのなかにいるし、その後もなかなか全体を見せないシャイなボスだ。

BOSS

STAGE3

ステージ3はビッグな昆虫やカニ、長い身体をうねらせながら飛んでくる多関節生物などいろいろな敵キャラが登場。ジャングルのような背景も含めて、このゲームのもつイメージを最も表現しているステージといえる。

くねくね

攻撃は激しくないので、体当たりに気をつけよう。

1匹倒して逃げ道をキープするぐらいにしておいたほうがいいかも。

うねうね～

画面の角に追いこまれたらヤバイ。タイミングを見て上下に動け。

ぐにぐに

STAGE4

ステージ４は洞窟のなかに突入。敵キャラの攻撃はともかく移動範囲が狭くなるのがツライ。敵キャラにはスライムのような軟体生物が多く登場。いずれも、いい質感が出ている。

スライム山？

スライムは攻撃してこないので、ひたすら撃ちまくれ。

BOSS

このボスは巨大微生物とでもいうべきか。弾やザコにも注意。

形、色ツヤともイイ味が出ている。倒すのが惜しいがとても弱い。

STAGE5

魚型の自機にとって武器的にも移動速度的にも有利なのがこの海中ステージだ。海のなかということで敵キャラは寿司ネタや深海魚みたいなヤツが登場。ボスは、なんとミサイルを撃ってくる怪魚。

海の中へようこそ

ここにもスライムは登場。今度はメタリックな感じでグッド。

深海に光るクラゲ。なかなかキレイだが、見ている余裕はない。

素早く動きながらミサイルを撃ってくる。大きく裂けた口がとても恐ろしい……。

STAGE6

巨大戦艦を崩せ!!

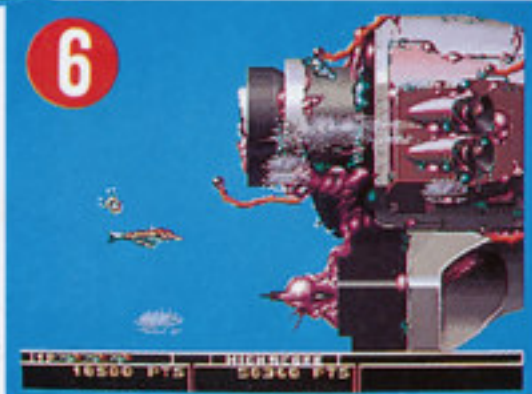
ステージ６では、最近のシューティングには欠かせない巨大戦艦が登場。とはいえ、最初のほうこそミサイルを撃ってくるこの戦艦だが、破壊すればするほど内部の構成や攻撃が生物的になっていく。なんか不思議（ふしぎ）。

1 このミサイルは攻撃に気を取られると当たってしまう。

2 極太レーザーだが、それほど恐い存在ではない。

3 弾の間隔を見ていれば、当たらない場所がわかるハズ。

4 このへんは攻撃が若干ゆるいのでガンガン破壊しろ。

5 当たり前のことだが、触手に近づきすぎるのは危険。

6 すでにドロドロ状態だけど、まだまだ攻撃してくる。

7 これが最後の状態。最初の戦艦らしさは残っていない。

CLEAR!

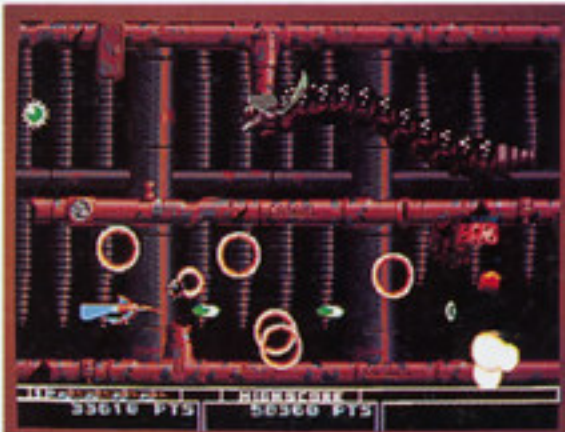
STAGE7

死ぬも生きるも武器しだい

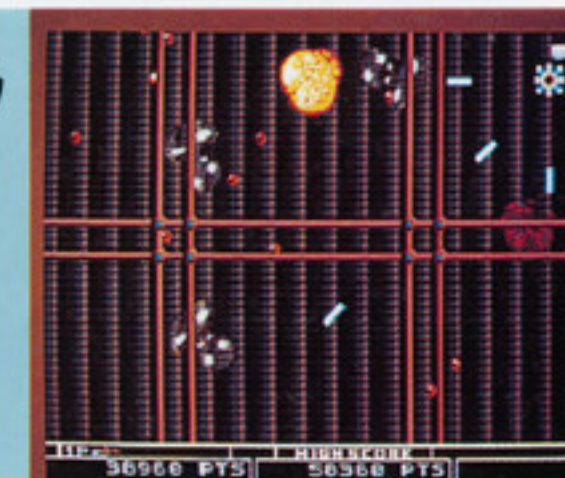
ステージ７はステージ２と似たような背景をもった都市または工場跡といった感じ。このステージの特徴は敵の出現数が非常に多いことだが、さらにゴミ部品の排出口や狭い通路など地形的な効果によってより高い難易度になっている。このステージは移動面、攻撃面の両方で昆虫型が有利になる。

ステージ７では、昆虫型が有利といっても序盤は魚型でもけっこうそれなりに戦うことができる。

せまい通路は反射が有利だ

上下分割の通路から魚型はつらい。ホーミングよりも黄色の武器を使ったほうがいい。

昆虫型ならこのとおり。反射リングや全方向レーザーは狭いほど威力を発揮。

BOSSはたいへん

ステージ７で何がつらいっていえば、やっぱりボス。普通なら巨大なキャラが登場するが、ここでは細かいのが多数出現し猛スピードで画面狭しと飛び回る。下手に避けようとするより安全地帯と武器で切り抜けろ。

そして、いよいよステージ８へ

メーカーさんからひとこと

開発も一段落して、あとは10月30日の発売を待つばかり（といっても、この本が出る頃には、あと２週間ぐらいですが）。開発担当者が自信をもって送り出す「CRYING」で、秋の夜長をお過ごしください。

レミングス

サン電子／10月30日発売／7,800円／PUZ／8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイ可能

迷えるレミングを救出するのだ！

タイミングよく命令せよ！

基本の操作を 覚えなければ、レミングたちを助けられないぞ。操作に慣れることが先決だ！

画面下にずらりと並んだコマンド群。ちなみにキノコ雲のような絵は、全員自爆のコマンドだ。その派手さは前号紹介したとおり！

「レミングに能力や道具を与えて助ける」これがこのゲームの設定。でも助けるというよりは、命令するというほうがしっくりくるので、ここでは命令と表現しちゃおう。

命令のしかたは画面下のほうに並んだコマンドのどれかを選び、命令したいレミングに合わせて実行するだけ。そうすると命令を受けたレミングが、その指示に従うというわけだ。

このとき注意するのは、コマンドを選んで実行するまでの間も、レミングたちは動いているということ。手早く命令をしてやらないと、レミングたちはドンドン進んでいってしまうぞ。また、ブロッカーなど即行動を起こすものは、命令するタイミングがものをいう。ポーズをかけながら進めるのもいいだろう。

こんなときはどーする？

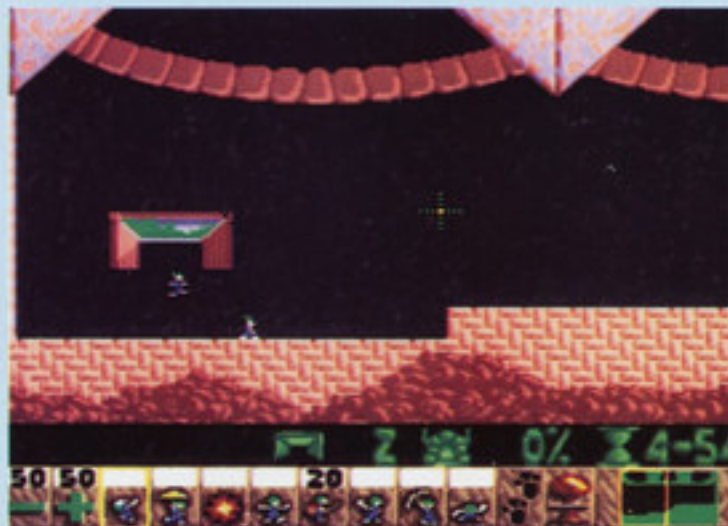
レミングスをやっていると、壁にぶつかることがある。そんなときには、柔軟な発想がモノをいうのだ！

わずかの差でも命取り

レミングは、ある程度の高さから落ちると死んでしまう。それを防ぐためフローターを使うが、場合によってはほかの手段で無事に落下することができるのだ。下の写真は1例。「落下はフローターを使う」といった固定観念に捕らわれないのも、レミングスを攻略するうえで重要なポイントになる！

このステージではディガーを使うことによって、レミングが死なない高さまで下げられるのだ。微妙な高さが生死を分ける！

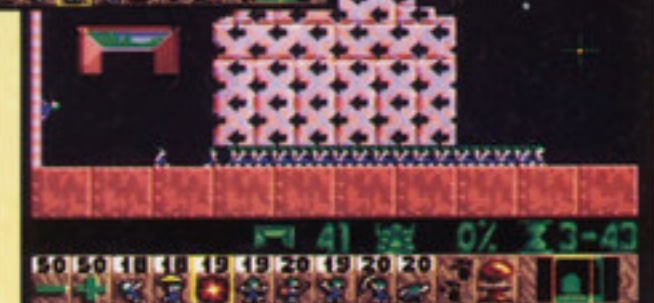
階段かけてスイスイと

ステージ中の坂道や多少の段差なら、レミングはおかまいなしに進んでいく。しかし高さと同様に、微妙に断差が大きいだけで昇れなくなってしまうのだ。そんなときに使うのがビルダー。階段をかけてしまえば後はドンドンついてくる。断差が続いてるところでも、簡単に越えられるぞ。

そんなに大きくない段差で、クライマーを1匹ずつ使っていくのは面倒。使用回数にだって制限があるしね。

忘れてならないのが、1段作ると作業をやめてしまうこと。1段で足りないときには、再度命令を与えろ！

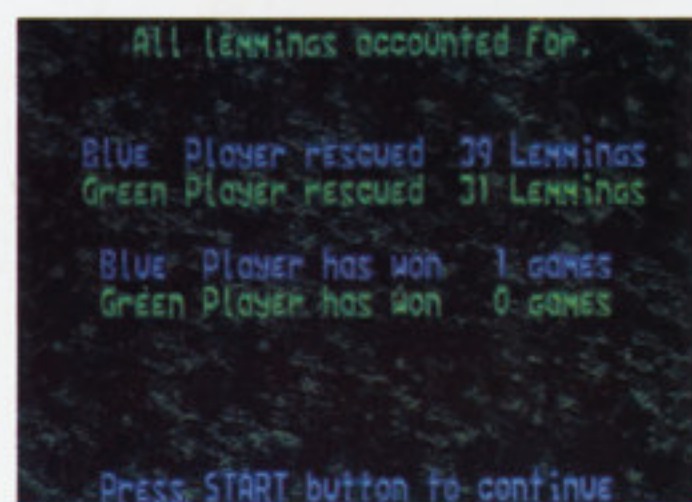
反対側に回り込み……

矢印が書かれている壁は、矢印の方向にしか穴が掘れないのだ。これを越えるには、まず1匹を反対側に行かせて、ブロッカーの指示を与える。そして2匹目も反対側に行かせ、方向転換したら穴を掘らせる。これでOKだ。通行可能になるとブロッカーがじゃまになる。仕上げに自爆させるのだ。

たくさんのレミング救出の陰には1匹目の犠牲が。なんとも悲しいことですハイ。

V.Sモードも基本は同じ！

対戦モードは、画面が左右に分かれて小さくなるけど、操作方法などは1P用と変わらないのだ。

中央のゲージで、助けたレミングの色もわかるのだ。これだけ相手のレミングを奪い取れば（？）勝利は確定的！

All lemmings accounted for.
Blue Player rescued 39 Lemmings
Green Player rescued 31 Lemmings
Blue Player has won 1 games
Green Player has won 0 games
Press START button to continue

勝負が決まると表示されるのが、この画面。各プレイヤーが助けられたレミングの数と、何勝したかがわかるのだ。

対戦モードでは、どれだけのレミングを助けられるかを競い合う。1つのステージに1P用、2P用の出口がそれぞれ用意されている。自分の出口に、より多くのレミングを導いたほうが勝ちだ。

また、出口だけでなく、レミングも緑と青の2種類が登場するぞ。2種類のレミングは、それぞれ各プレイヤーの出口に向かっていく。各プレイヤーは、自分の出口に向かう色のレミングに指示を与え、出口へ導くのだ。

注意しなければならないのは、自分の出口に向かっていても、相手のレミングには命令はできないぞ。でも、命令ができないだけで、自分の手口で助けても一向にかまわない。それどころか、相手のレミングが減る分、自分が有利になるからガンガン助けてしまおう！

へべれけ面を無キズで攻略!?

へべれけのキャラクターが並ぶこのステージは、前回紹介したよね。このキャラたちをキズつけずに、攻略できないか挑戦してみたぞ。

結果は写真のとおり……。残念ながら、無キズで攻略は不可能だった。かわいそうだが、「おーちゃん」と「ヂェニファー」だけはキズつけないと、出口へ導けないのだ。

ステージ左側の「へべ」たちは、キズつけずに来れたけど……。

フローターが多数あれば、もう少し崩さずクリアできるのに！

ジャマが最善策!?

相手のジャマをして、そこに勝利がある！　間違ってないのだ

自分のレミングを助けることだけに夢中になっていては、このゲームで勝つことはできないぞ。対戦の場合は、どちらかが1匹も助けられなくなるまでゲームが続く。つまり相手のジャマをすることが重要になるのだ。

落とし穴を掘ったり、階段を爆破したりさまざまな方法があるが、ブロッカーで進路を塞ぐのが、一番お手軽で効果的な方法だろう。とくに出口目前のブロッカーや、レミングが出て来た直後のブロッカーは効果が大きいぞ！

落とし穴

階段爆破

ブロッカーを越えるには、階段をかけて頭の上に道を作るしかないのだ。

いきなりブロッカー！

出口目前のブロッカー！

開発者さんからひとこと

このメガドラ版「レミングス」は、新たに作られたオリジナル面が追加されているので、すでにパソコンなどで遊んでいる人も楽しめるよ。1人プレイで腕を磨いたら、友達といっしょに2人対戦プレイだ。燃えるぞ!!

三國志III

光栄／11月8日発売予定／14,800円／SLG／12M+B・1

完成度ゲージ 100%　8人まで同時プレイ可能

シリーズ3作目はなんと12メガ！

三国統一の念を胸に抱き、ふたたび覇を唱えるのだ！

2～3世紀の中国――魏・呉・蜀の三国時代を背景にした光栄の戦略シミュレーション「三國志」。このシリーズもついに第3弾を迎え、この秋堂々12メガで登場する。

この「三國志III」の特徴といえば、まず一目でわかるのが、マップ関係の大幅な変化だ。メイン画面は勢力表示制度から道筋表示制度に変わり、戦略画面は2Dから3Dのクォータービューへと変わった。この要素だけでも従来までのものと違うと感じさせられる。

また今回も前作同様、〝将〟を中心に強化されている。例えば武将能力データ。従来の武力・知力・魅力に加え、新たに政治力・陸指（陸軍指揮能力）・水指（水軍指揮能力）などが加えられた。そして官位制度。前作までは君主・太守・軍師のみであったが、今回は文官・武官・将軍の位も登場するのだ。

三国志に登場する様々な英傑たちの魅力を極限まで引き出した「三國志III」。それではその見どころをポイントごとに紹介しよう。

MAIN画面が変わった！

勢力表示から道筋表示に変わったメイン画面。前作までの三國志ではなじみの薄かった（？）地名があらわになった（前作では地名より1国、2国と覚えがちであっただろう）。

戦略ルート的にはほぼ変わりないが、赤壁、五丈原など有名な戦場が登場するのが嬉しい。

■のマスで旗印があるのが各君主の領土。●のマス（薄オレンジ・青）が戦場、黄色い棒状が関所（戦場）である。また山（戦場）もあるぞ。

武将能力もより緻密に

能力は知力・武力・魅力の他に政治力・陸指・水指が加えられた。知力は兵法の知識量、政治力は外交官、内政指揮官としての能力、魅力は使者としての能力、武力は戦闘における攻撃力を表している。また陸指・水指が70以上あると、戦闘時に一斉攻撃が可能になる。

本文では説明できなかったが、〝訓練〟は兵士の訓練度、〝士気〟は兵士の意気込みを表した数値である。普段からちゃんと数値を高めておこう。

SANGOKUSHI III SANGOKUSHI III SANGOKUSHI III SANGOKUSHI III SANGOKUSHI III SANGOKUS

新 君主・配下が登録できるぞ III

新キャラの登録は「三國志II」でもできたが、前回ではたった1人の君主のみであった。だがこの「三國志III」では、新君主が8人も登録ができるほか、なんと一般武将も60人まで作成できるようになった。ただしゲームに参加できる新君主は最大3人、新君主の配下は3人まで（ゲーム開始時）しか選択できないが、それでもかなり枠が広がった。

また、前作でちょっと不評だったキャラの名前登録（平仮名でしか登録できなかったため）も、ちゃんと漢字で登録できるようになったのが嬉しいね。

新キャラ登録ノ手順

1 タイプを選び、名前登録

まず〝君主〟か〝配下〟かのどちらかを選ぶ。選んだら、お好みの名前をサクサク登録しよう。

2 誕生日・性別を入力

次に誕生日・年齢・性別を入力しよう。なお、占いではないので血液型と星座入力はない（当り前か）。

3 能力を決定する

君主は基本値にポイントを振り分ける。配下はスロットで能力を決定し、その後で官位を設定する。

4 顔を選ぶ

老若男女問わず、君主の顔は8種類、配下の顔は30種類用意されているので好みの顔を選ぼう。

出来上がり！

正統派には、やはり君主がお勧め。硬派軍団を作るもよし、女傑のアマゾネス軍団を作るもよしだ。

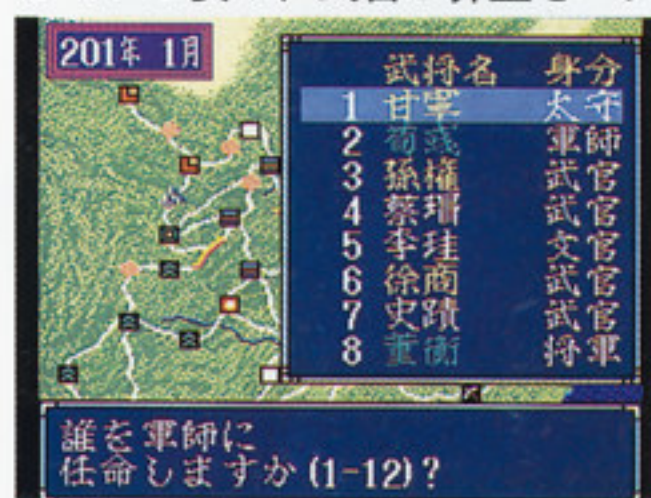
自分の名前を配下に登録し、美人君主の足元でこきつかわれるのも一つの楽しみ（かな？）。

将の個性を引き出す官位制度

官位は文官・武官・将軍・軍師の4つに分かれ、こなせる仕事（コマンド）にも違いがついた。ではその違いを説明しよう。

まず文官と武官との違いは、文官は軍事コマンド、武官は開発コマンドを実行できないことだ。確かに文官が剣を振るって兵を訓練している姿や、武官が算盤(そろばん)をパチパチはじいてる姿は少々おかしい。よってこの「三國志III」では、将に個性をもたせる意味から位を設定し、コマンドに区別をつけたのであろう。

次に将軍と軍師。将軍は武官、軍師は文官がエラくなった姿と考えれば、まず間違いはない。この両官位の特徴は、ほぼすべてのコマンドを使えることだ。ただし長期間に渡るコマンドの入力が不可である。また軍師がいる国では前作同様助言を得ることができる。

なお、太守はその国においてはトップの位にあるのだが、文官・武官・将軍・軍師、どの位にあってもなることができる。だが、文官と武官を太守にした場合は、無条件で委任状態となるので注意したい。

任命は君主しか実行できないが、何度でも官位を変更できる。官位上がると忠誠度はあがるが、格下げすると忠誠度も下がる。

情報は密偵におまかせ

敵国の情報入手は、〝密偵〟コマンドを使って将を他国へ潜入(せんにゅう)させないと入手できないようになっている。「それじゃあ前作と大差ないのでは……」と思うなかれ。今回は潜伏(せんぷく)する武将の政治能力や潜伏期間によって、得られる情報に差がつくシステムになっているのだ。

また話はそれるが、敵武将の登用について少々説明しておこう。現役武将の登用は、隣接している都市間でしか行えないのだが、ここでも密偵の要素が影響してくる。つまり隣接していても、相手国の情報がないとどんな武将がいるのかわからない、当然登用できないということになるのだ。

密偵は、期間が終了すると国へ戻ってくる（画面上では変わらないが）ので、引き続き情報を得たい場合はまた送ることを忘れずに。

1カ月

どんなに政治力の高い将でも、1カ月ではそこそこの情報しか得ることができない。

6カ月

期間を最高潜伏期間の6ヵ月に延ばすと、どんなに要領の悪いヤツでも大丈夫。

外交はかけひき勝負だ！

まずは下の写真をご覧あれ。前作と比べ外交の雰囲気ががらっと変わっているのがわかるであろう。それもそのはず、前作ではYesかNo、はたまた使者を捕らえるだけ（登用するなんていうのもあったが）でしか応対できなかった外交モードが、今回はさらに〝軍師の助言〟やその申し入れに対する〝条件〟などという要素が加わったのだ。

このように、外交モードでは会話のやりとりも楽しめる。ちなみに使者の顔は、断られたから悲しい顔をしているわけではない。地顔だ。

また、使者の身が心配なんてときは、このように護衛をつけることもできる。

外交コマンドを選ぶと、このモードに移る。もちろん敵対関係が強いほど外交が難しくなる。

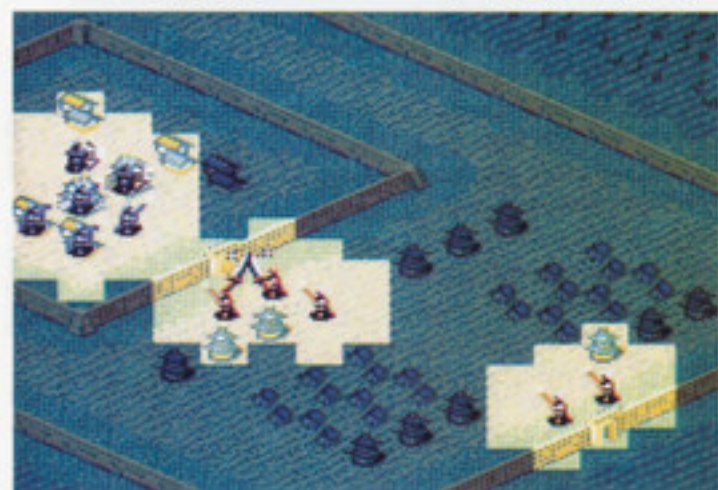
MAINコマンドがこんなに増えた！

コマンドの中には、新規に加えられたものや、「三國志」ではあったコマンドなどがあるぞ。

コマンド	内容
軍事（文官は実行不可）	
移動	武将を隣接する都市に送る
輸送	金・米などを隣接する都市へ送る
準備	兵士の士気を高める
戦争	隣接する都市へ攻め込む
	交戦中の自領へ応援部隊を送る
徴兵	住民から兵を徴兵する
募兵	ある程度訓練された兵を募集する
訓練	兵士を訓練する
編成	武将に兵を振り分ける
建造	闘艦・蒙衝・走舸（水上船）を建造する
人事	
捜索	自領から未発見武将を捜し、在野武将にする
登用	自領の在野武将を登用する
	ほかの君主の現役武将を登用する
褒美	金・アイテム・書物を与えて忠誠度を上げる
施し	民に米を与えて民忠誠度を上げる
委任	委任、直轄地、基本政策の変更
任命	軍師・将軍・文官・武官・太守の任命
解雇	現役武将を解雇する
没収	武将のもっているアイテムを没収する
外交（君主国のみ実行可）	
同盟	他君主と同盟を結ぶ
共同	他君主と共同で第3国を攻める約束をする
停戦	長期戦を外交で停止させる（守備側のみ）
交換	他君主と米・金などを交換する
援助	他君主に金・米の援助を願い出る
勧告	他君主に降伏するよう勧告する
破棄	同盟を破棄する
情報	
密偵	他国の情報を探る
自国	武将・一覧（武将)・都市データを見る
他国	他国の武将・一覧・都市データを見る
属領	属領の都市データ一覧を見る
整列	武将一覧表示の配列を変える
勢力	各君主の勢力図を表示
戦場	22カ所の戦場一覧と所有君主名を表示する
開発（武官は実行不可）	
土地	都市の開発できる領域を拡張する
耕作	開発領域を耕作する
治水	治水をして水害時の被害を少なくする
商業	商業投資を住民に対して行う
計略	
埋伏	スパイを送り、戦争時に寝返らせる
作敵	敵武将に内通し、戦争時に寝返らせる
偽書	敵武将に偽書を送り、忠誠度を下げる
二虎	他君主同士を争わせるよう、敵対心を下げる
駆虎	敵武将と通じて謀反を起こさせる
商人	
米売	商人を呼んで米を売る
米買	商人を呼んで米を買う
武器	商人を呼んで弩・強弩を買う
軍馬	商人を呼んで軍馬を買う
特別	
放浪	領地を捨てて放浪する
治療	医者を呼んで負傷した武将を治療させる
徴収	民から米・金を臨時徴収する
税率	その都市の税率を変更する

戦争画面はクォータビュー

戦争時の画面は従来の２Ｄから３Ｄの斜め見下ろし画面へと変わったほか、城を囲む城壁、城門、そして町並みなどまでキチンと再現されたため、より戦略的要素が高まった。

また攻城戦のほかに、有名な戦場が闘いの場として加わったため、水上や山岳、大平原などさまざまな地形で戦略を楽しめるぞ。

攻城戦では、まず城門を壊すのが基本だ。なお都市に入ると、なかにいる敵が見えるようになる。

都市

都市は基本的にこんな感じのマップ。なお城門を破らずに、このように城壁を登って進入するという手もある。

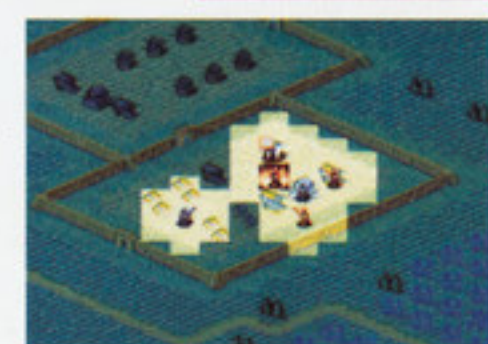
戦場

関所での戦争シーン。戦場には他にも水上、大平原、渓谷、山などいろいろあるので、その地形にあった戦略を考えよう。

攻撃・計略もさらに緻密に

また今回は、歩兵・弩・強弩隊・騎馬隊などの部隊制度が新たに設けられた。歩兵は一般、弩・強弩隊は遠方から攻撃でき、騎馬隊は移動力に優れているなどの特徴を持つ。

守備側の際、軍師が参戦していると落し穴を掘れる場合がある。ただしランダムである。

もちろん計略も増えた。偽情報を流して同士討ちや混乱をさせるといった新メニューのほか、軍師が参戦していると落し穴が掘れたり（守備側）、落し穴があると注意を促して（攻撃側）くれるのだ。天気のほか、昼夜などの時間の概念も加わり、様々な効果（たとえば敵が見えなくなる）が発揮されるこの戦争モード。一段と戦略要素が高まっているのが非常に嬉しい。

火計が成功すると、敵の兵が焼け死ぬうえ、士気が落ちる。

H EXコマンドもこんなにあるぞ！

移動	機動力の範囲内で武将を移動させる
攻撃	
通常	隣接している敵を攻撃する
一斉	敵に隣接している武将を全員で攻撃する
奇襲	伏兵状態で相手を攻撃する
弓矢	弩・強弩で遠距離から矢で攻撃する
火矢	弩・強弩で遠距離から火矢で攻撃する
突撃	敵のいるHEXに進入して闘う
一騎	武将同士の一騎討ち
計略	
火計	隣接しているHEX・船に火をつける
伏兵	歩兵・弩・強弩隊を森などに潜ませる
説得	敵の武将や埋伏武将に寝返るよう働きかける
同士	偽の情報を流し、同士討ちを誘う
偽令	偽の情報を流し、敵部隊を混乱させる
消化	船にかかった火を消す
情報	
味方	味方のデータを見る
敵	敵武将のデータを見る
退却	
全軍	戦場から全軍を自領、空白地に退去させる
待機	待機武将を自領、空白地に退去（守備側）
出陣	待機している武将を戦場に出す（守備側）
委任	全武将の行動をコンピュータにまかせる

連続活劇 ソノ1 命あっての物種（？）

まずは一騎打ちを申し込んだ側からご挨拶。ペコッ。

次にその申し出を受けた武将のご挨拶。さて１対１の尋常勝負だ。

勝負は武力だけではなく、武将の性格なども反映される。

大言を吐いていたわりには、危なくなると矢を射ってくるヤツ。

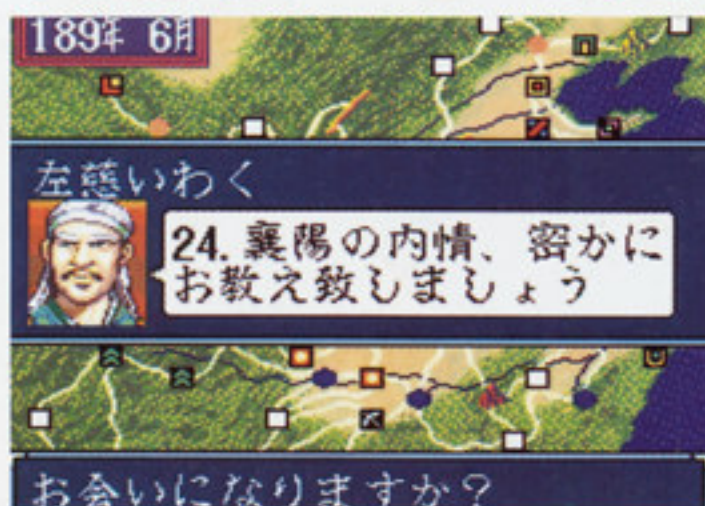
命あっての物種とはいうが、逃げるなよ。情けない。

とまぁ、ざっと「三國志III」の雰囲気を紹介したが、いかがだったかな？　まだこのほかにも様々な改良点、新要素が加わっているが、それは見てのお楽しみということで（単にスペースがないのだが）。

前作に比べ、内政や戦争面、そして演出面などほぼすべての面においてパワーアップしている「三國志III」。来月ではちょっとした攻略編をお届けする予定だぞ。

アイテムも充実！

登用できそうな人物を捜していたら、偶然にもアイテムを見つけちゃった。ラッキー。

名脇役たちも健在！

左慈と言えば、幻術で曹操を悩ませた人物。だけど「三國志III」の世界ではまったく関係ない。

裸一貫からのし上がれ！

「三國志」にもあったコマンドの一つ、"放浪"。０から身を起こすというのもなかなか面白いのでは？

メーカーさんからひとこと

いよいよ発売に近づいてきましたね。『三國志』といえば、小説やコミックでおなじみですが、この「三國志III」にもストーリーはあります。それは、みなさん自身の演出によるドラマ。自分だけの国家興亡史がつづれるってわけです。う〜ん、ロマン！

SEGA専門店 全商品税込!! サ★ンタ

ランドストーカーいよいよ発売!! うれしい君にもう一つプレゼント!! ランドストーカーと同時発送で他のソフトを注文した場合、合計からなんと500円値引きしちゃうからすごくお徳!! どんどん申し込んでね!!
※メガCDにもれなくウッドストックがつきます。

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1—10—4 丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおすすめ ※右上をみてね 新作ベストテン(9月〜11月)

順位	タイトル	発売日	価格	順位	タイトル	発売日	価格
①	ランドストーカー	10/30	6,400円	⑥	ぷよぷよ	11/13	3,300円
②	ソニック・ザ・ヘッジホッグⅡ	11/24	4,600円	⑦	チェルノブ	10/16	5,500円
③	クライング	10/30	4,600円	⑧	G-LOC	12/11	4,600円
④	パワーアスリート	11/20	5,900円	⑨	ミッキー&ドナルド	12/18	4,600円
⑤	ジャンカーズハイ	11/27	6,000円	⑩	忍者外伝	11/20	4,600円

9月〜11月のソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
ラングリッサ 10/23再販	5,200円	三国志Ⅲ 11/8	11,000円
キングサーモン 9/25	4,600円	機動警察パトレイバー 10/23	5,500円
チキチキボーイズ 10/16	4,600円	ランパート 12/4	4,600円
スーパーH・Q 10/2	4,600円	魔天の創滅 11/	6,200円
エアーマネジメント 10/29	9,000円	マジンサーガ 12/22	4,600円
ヴィクセン357 10/23	6,000円	スーパー忍Ⅱ 12/11	4,600円
レミングス 10/	5,500円	RBI4ベースボール	5,500円
ホリフィールドボクシング 10/30	5,500円	サイドポケット 11/	5,500円

サンタのおすすめベストヒット20 (在庫のある中からあいうえお順)

タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	2,800円	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円
アークスオデッセイ	3,000円	ソーサルキングダム	3,000円
アドバンスド大戦略	4,000円	セナスーパーモナコGPⅡ	4,800円
ギャラクシーフォースⅡ	2,800円	サンダーフォースⅣ	5,900円
ゴールデンアックスⅡ	2,800円	バハムート戦記	2,000円
ザ・スーパー忍	4,000円	ベアナックル	3,800円
シャイニング&ザ・ダクネス	2,000円	麻雀道場	4,000円
シャイニングフォース	3,800円	マスターオブモンスター	2,000円
スーパーモナコGP	2,800円	ラングリッサ (10月再販)	5,200円
コラムス	2,800円	雷電伝説	3,000円

メガドライブ ソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格
ART ALIVE	2,600円	デビットRバスケットボール	2,400円
アトミックロボキット	2,000円	TOEJAM & EARL	2,000円
アフターバーナーII	3,800円	ドナルドダッグ	2,800円
アリシア・ドラグーン	4,800円	ドッジ弾平	2,600円
アローフラッシュ	2,000円	中島悟のF1ヒーロー	3,800円
アンテッドライン	4,800円	熱血ドッジサッカー編	6,000円
ヴァーミリオン	2,000円	バッドオーメン	3,800円
ウィプラッシュー	1,500円	バトルマニア	2,800円
ヴェリテックス	2,000円	バトルゴルファー唯	1,500円
ヴォルフィード	2,000円	ビーストウォリアーズ	4,800円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ひょっこりひょうたん島	3,300円
A列車で行こう	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円
エグザイル	3,800円	ファンタシスタIII	1,500円
SDヴァリス	2,800円	フェリオス	1,500円
F1サーカスMD	3,800円	ブルーアルマナック	2,800円
エレメンタルマスター	3,000円	ブロックアウト	2,000円
カース	1,500円	プロ野球'91	4,500円
カメレオンキッド	2,000円	ペーパーボーイ	4,500円
球界道中記	2,800円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
究極タイガー	2,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
キングコロッサス	3,000円	ポピュラス	2,000円
空　牙	3,800円	まじかるタルるートくん	2,600円
クラックダウン	2,000円	まじかるハット	1,500円
グランドスラム	4,500円	マスターオブウェポン	2,800円
クレイランサー	5,700円	マーベルランド	2,800円
ゲイングランド	2,000円	魔物ハンター妖子	2,800円
ゴーストバスターズ	1,000円	ムーンウォーカー	2,000円
サンダープロレスリング列伝	2,000円	モンスターレアー	1,000円
三国志	2,000円	モンスターワールドIII	3,000円
三国志II	7,800円	乱世の覇者	5,900円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円	ルナーク	3,000円
シーザーの野望II	5,400円	レッスルウォー	3,000円
シャドーオブザビースト	2,000円	ロードブラスターズ	4,000円
シャドーダンサー	2,000円	ローリングサンダーII	2,800円
ジャンクション	2,000円	ワードナーの森	2,000円
上海III	4,000円	ワニワニワールド	2,000円
ジュエルマスター	2,000円	スプラッターハウス2	4,000円
JuJu伝説	3,000円	修羅の門	3,800円
将棋の星	3,000円	オリンピックゴールド	2,000円
ジョーモンタナF	3,500円	ヴァリスⅢ	2,800円
スライムワールド	3,800円	重装機兵レイノス	2,800円
ストライダー飛竜	4,200円	ジノーグ	2,800円
ストームロード	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
ストリートスマート	3,800円	紫禁城	2,800円
スーパーエアウルフ	3,000円	鋼鉄帝国	5,200円
スーパーハイドライト	2,000円	大航海時代	6,800円
スーパーハングオン	3,900円	レンタヒーロー	2,000円
スタークルーザー	2,800円	サンダーフォックス	1,500円
スパイダーマン	2,000円	武者アレスタ	4,500円
スペースインベーダー	1,500円	エイリアンストーム	3,000円
ゼロウィング	2,800円	ジョーモンタナⅡ	3,000円
セイントソード	2,000円	ダブルドラゴンⅡ	3,000円
戦場の狼II	2,800円	忍者武雷伝説	3,000円
ソードオブソダン	1,000円	ファステストⅠ	2,000円
ダイナマイトデューク	3,000円	ファンタジア	2,000円
太平記	2,800円	信長の野望	6,000円
ダイナブラザーズ	5,800円	メガトラックス	2,000円
ターボアウトラン	3,600円	港のトレイシア	3,000円
タクスフォースEX	4,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ダーナ	3,000円	トッププロゴルフ	4,800円
ちびまる子ちゃん	3,800円	オリンピックゴールド	2,000円
ツインクルーテール	5,200円		
ティックトレーシー	1,500円		
ティノランド	2,000円		
テクモワールドカップ	3,500円		

メガドライブ 11,800円／メガドライブプラス1 13,200円

商品	価格	商品	価格
ゲーム図書館	6,000円	アーケードパワースティック	4,800円
RFスイッチ	1,600円	コントロールパッド	1,600円
ビデオ入力コード	800円	メガブラスターパッド	2,000円
ACアダプター	1,200円	アスキーメガパッド	2,500円
XMD-1RGBユニット	3,800円	クラスタースティックE'S	4,800円

メガCD 29,800円

バックアップRAM 4,600円

タイトル	価格	タイトル	価格
クイズの殿様 12/4	5,500円	LUNAR	5,200円
ブラックホールアサルト	4,600円	サンダーストームFX	5,500円
アーネストエバンズ	3,800円	ライズオブザドラゴン	4,600円
コズミック・ファンタジー	3,800円	ヘビーノバ	2,000円
ソルフィース	3,800円	プリンスオブペルシャ	3,000円
デス・ブリンガー	4,800円	プロ野球CD 10/30	5,500円
天下布武	3,000円	タイムギャル 11/13	5,500円
ノスタルジア	3,000円	電忍アレスタ 11/20	4,600円
フェイエリア	4,800円	ブライ	5,500円
アイルロード	5,500円	ウッドストック	1,000円
クイズスクランブル	2,800円	ワンダードッグ	5,000円
デトネイター・オーガン	5,500円	アフターバーナーⅢ 11/20	5,900円
シルキーリップ	5,100円	ファイナルファイト 12/11	5,500円

ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格	商品	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム、斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
がんばれゴルビー
ウッディーポップ
サイキックワールド
スペースハリア3
ドッジ弾平
アウトラン
自己中心派

2,500円コーナー
クニちゃんのゲーム天国
ドナルドダックコラムス
バット&パター　琉球
ハレーウォーズ　紫禁城
ファンタシースター
ポップブレーカー
バットマンリターン
チャックロック
プロ野球'92

2,600円コーナー
グリフォン
まじかるタルるート
オリンピックゴールド
ソニックザヘッジホッグ
エターナルレジェンド
ラスタンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3,000円コーナー
フレイ、まじかるポピルズ
ファンタシースター外伝

シャダムクルセイダー……3,700円

●マークⅢ・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2,500円)

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
ギャラプロ	0円	アフターバーナー	500円	ファミリーゲームス	1,500円
め組レスキュー	0円	熱球甲子園	500円	ダブルドラゴン	2,000円
ミラクルワールド	300円	アシュラ	500円	スペースハリア	2,000円
あんみつ姫	300円	ロードオブソード	500円		
剣聖伝	300円	アレスタ	1,500円		
星をさがして	300円	サンダーブレード	1,500円		
		忍	1,500円		

●マークⅢ・マスターシステム用欧米バージョン

(アダプターAD300必要…2,000円)

3,300円コーナー
ゴーストバスターズ
サマーゲームス
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク
ティックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ゴルフマニア
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー
スーパーモナコGPII

3,600円コーナー
アメリカンベースボール
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スーパーモナコGP
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド
バスケットボールナイトメアー
ランニングバトル
ジョーモンタナフットボール

3,900円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス

以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

光線銃用ソフト

タイトル	価格
ギャングスタータウン	3,300円
シューティングギャラリー	3,300円
アサルトシティー	3,600円
ランボーIII	3,600円
レーザーゴースト	3,600円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります)
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

クライマックス・エンターテイメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT4

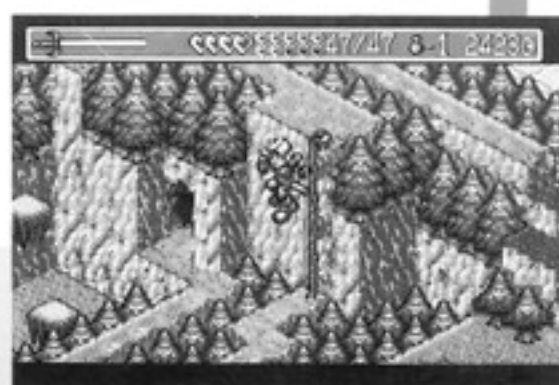
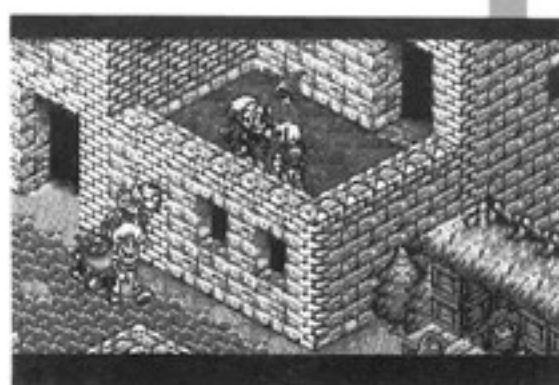
声は寝てても心は錦
～内藤寛～

まいど！『モミーラの内藤寛お目覚めレポート』の時間です。今回はランスト制作時の内藤社長の様子をお届けしちゃいます。

〈その1〉会社のベッドにて
寛「×時に起こしてね」
（といい残して寝る）
モミ「社長、起きてくださいよ」
寛「……なんで!?」
モミ「起こせっていったじゃないですか」
寛「なんで!?」（そして寝る）

〈その2〉電話にて Ⅰ
モミ「おはようございま～す」
寛「……んっ？」
モミ「起きる時間ですよ」
寛「……起きた……」
モミ「うそ！ 起きてないでしょ。ちゃんと目開けてくださいヨ」
寛「……パチッ、開いた」
（それでも寝る）

〈その3〉電話にて Ⅱ
モミ「……起きました？」
寛「……起きたよぉ」
モミ「なんか声が寝てますよ」
寛「……声は寝てても心は錦」
（やっぱり寝る）

そしてランストが完成したいま、眠らない生活が染みついた社長は1人、早朝出勤しているのでした。

ランストの制作が終わってホッと一息の様子。さて次にクライマックスが世に送り出すのは……。

祝 ランドストーカー ついに完成!!
スタッフが語る"ランストはこう遊べ"

★ジャンプ芸（直角ジャンプ・敵乗りなど）をマスターすれば、すごい近道ができるかも!?（宮）
★グリンピーで極める。（松）
★がむしゃらに剣を振ってもダメ。やっぱり避けてキる！ アクションの基本です。（平）
★死ぬ気で体当たり。（角）
★ピンクパレスに入り浸る！ あやしい店も要チェック。（な）
★あんまり急がず景色でも見て、楽しんでほしい。（よ）（折）
★簡単に投げ出したりしなければ、突破口は見つかる。（も）

豪華絢爛クイズ大会です。『ランスト』で最終的に"いのちのもと"はいくつ集められるでしょう（店売りをのぞく）。正解者のなかから抽選で3名に社員旅行土産をプレゼント！

大堀師範代のランドストーカー制作レポート

ついにできたよランストが。というわけで長きに渡ったゲーム開発も、かんかんかんかんかんかんかんかん（…あっ、社長ジャマしないでぇ）…こんなカンジで終始、寛チャンに振り回されながらも終了。ボクの生涯でも最も楽しい思い出になりました（ホントかぁ？）。

ブラキンで稼ぎ損い トホホのホ（大堀）

ランストメ切直前のまさに地獄のカンヅメ状態のときに、デジパチ「ブラボーキングダム」の攻略法が発覚！ 打ちに行けば1日15万はカタイのに……ランストができていない。クゥーッ！ 思い起こせばこのゲーム制作中に、発覚した攻略法はスロット3機種、パチンコ2機種。涙を飲んで完成させたランスト、やってくれよな!!

今月の収支 **＋13万円**

だれも知らなかった（そりゃそーだ）ランストスタッフたちの素顔

入社10カ月目のプログラマー。「ランドストーカー」ではタイトル画面・サブ画面・エフェクトなどで内藤社長をサポートしている。完成間際などは、何日も泊まり込むほどの気合いの入れようだった彼も、完成後はお兄さんのカローラIIを乗り回す予定。松戸周辺で彼を見たら声をかけてあげよう。23才独身。O型。平均身長の高いクライマックスでさらに上をいく彼の身長は186cm。実はシューティングおたくで、「ゼクセクス（コナミ）」。

その5

松本"カローラII"清明

その6

角坂"ブロス"浩忠

グラフィック担当の彼は「ランドストーカー」で登場するモンスターと、オブジェ（プレートやツボなど）のほとんどを手がけている。若いクセに古いこと（とくにテレビ番組）に詳しいので、年をごまかしてるのでは……という噂もある。ボーナスをバイクにつぎ込んでしまうほどバイク好きな彼は、当然バイク通勤。雨の日も風の日も、決して電車に乗らない根性には敬服モノ。趣味はフィギュアで、知る人ぞ知るヨーグルト人形は彼の力作。24才独身。O型。

田川佳紀 連載小説ー3 宇宙船物語

（前号まで）宇宙まであと一歩まで行きながら、ソ連崩壊のせいでだめになった男、ミハイルは、日本で行動を開始した。

ミハイルが森山葉子を近所の喫茶店に呼出したのは、宇宙船用のナヴィゲーションシステムを手に入れたかったためだった。葉子の父親は某企業で、宇宙望遠鏡の開発をやっているという話を聞いていた。その飛行管制装置は基本的に宇宙船の物と同じはずである。だが、もし、このつてでそれが手に入ったとしたら、それは資材の横流しの結果であるわけで、つまり、ミハイルは教え子の父親に犯罪をそそのかすという、大事をしでかしているわけなのだが、戦略ロケット（彼の故郷の言い方だ。日本ではICBMの方が通りがいい）にも搭載されているという代物がそこらで売っているわけもなく、ほかに手もなく、しかたなく、大変うしろめたい思いで、そんなことをしているのだった。

案の定というか、葉子はやっぱり松本慎平と２人連れで現れた。いつも一緒なのだ。かといって、べたべたいちゃついている訳じゃない。変な高校生だ。

寝ずに考えた嘘が通じるか、試してみるときがきたぞ、とミハイルは思った。

「……そういうわけで、中古でいいから１セットほしいんだけど……なんとかならないか、お父さんに聞いてくれないか。……なあ、その、いちいち顔を見合せるくせはやめてくれよ」

「だって先生……何で嘘をつくんです？」

葉子がいった。

「いいにくいことをいうとき、唇を右にひっぱってしゃべるでしょう……気づいてませんね？　で、そんな話題でもないと思う。もし、先生のいうとおりなら。葉子はそういうことをいってるんですよ」

「まったく生意気な高校生だな君たちゃ……日本の学校教育はまちがってるよ。だいたい慎平、君は葉子の発言を補足する以外にすることはないのかね」

「たいていそれですみます。それに、この際それは関係ないでしょう。で、なにを隠してたんです？」

結局、ミハイルは、自分の過去と、現在および将来の、レーザーロケットを飛翔させる計画について、あらいざらい吐かされてしまった。

「馬酔木が丘スペースパークに、退役した、宇宙往還機の実験機が展示してあるんだ。あれを飛ばすつもりだ。推進器のパワー不足で、弾道飛行までしかいかなかったが、潜在的に……だから顔を見合せるのはやめろってば」

「<花鶏>と<斑鳩>ですね」

「あーあ、キーワードを言っちゃいましたね、先生。慎平を一枚かませないわけにはいかなくなりましたよ……つまり、わたしもですけど」

イラスト／平下陽二郎

■ファンクラブのマスコットキャラを考えてくれている玉木先生に、お便りを!!

今回は、完全に「稚ミソ」だね… 申し訳ない…。

●大分県／ピエール瀧バニー

●佐賀県／田中一郎ＲＸ

●新潟県／加藤智之

●千葉県／睦智かぐや

●神奈川県／遊一郎

●大阪府／緯柾

ファンクラブにたくさんのご応募ありがとう！　まさかの反響にびっくり。「ファンクラブって何するの？」というおハガキも多かったので、改めて募集します。一回送ってくれた人も、もう一度募集要項を見て応募してね。それからファンクラブ名も考えてくれると嬉（うれ）しいな。待ってます。　次回はランスト発売記念ってコトで爆裂します！（もっちぃ）

募集要項

往復ハガキに氏名・年齢・職業（学年）・住所・電話番号を書いて絶頂王国まで。詳細は返信ハガキで送ります。会員証・会報等の特典を考案中。

CLIMAX FANCLUB

誌面ジャック! メガドラサードパーティーやりたい放題

namco の巻

ボールジャックス裏話

●'91年秋…ゲームのベースとなる部分ができた。ボールを取り合うゲーム、メガドラで久々の純オリジナルものだ。サンプルをいじっているうちに、やりたいことがだんだん見えてくる。
●'91年秋…正式にチームが編成される。海外ソフトがお気に入りの者、アナログな感じのするゲームが好きな者、ボールを使ったゲームに目がない者たちが集まる。何かこだわりのあるモノができそうな予感。
●'91年末…ボールの動きをよりリアルに変更した。細かいギミックの絵になった。カッチョイイ音が入った。う、やっぱりこだわりが……。ちょい変更が度重なりながら、作業は進む。
●'92年始…容量が決まってデータをぎゅうぎゅう詰めにする。ROMのなかにびっしり入っていると思うと充足感がある。バランス調整も随分やってきたけど、まだやるつもり。え? またいじったの? うが一、調整だあ一。
●'92年春…はあはあ、バランス調整の毎日になった。一体何回対戦したことだろう。プレイ中熱くなって大声を出し、よく怒られる。……と、まあこんな感じで完成にこぎつけたわけです。やっぱりゲームは作りたい物を作っている時が一番だなあ。うんうん。

そうそう、誰か相手を見つけて対戦プレイしてくださいね。短時間で熱くなれるソフトです。テクニックを極めると超燃えますよぉ。社内でテストプレイした人のなかには、手慣れたプレイなのにどうしても引き分けにもち越しちゃう人や、攻撃的なんだけどボールをやたらと振り回して、結局負けちゃう人とかいて笑えます。

いままでにないタイプのゲームなので、遊んだ感想なんかも聞きたいですね。みなさんのお手紙待ってます。

というわけで「ボールジャックス」をよろしくねっ!

(開発スタッフ一同)

イラスト/クリスタル・K(ナムコ)

DATA WEST の巻

とりあえず AYA だってさ

読者の人、こんにちは。第4のユニットシリーズ、メリーゴーランド主役のブロンウィンでーす。漢字で書くと「無論卯員」こんな感じかな? すっげー! だっせー! それはそうと、どういうことよ。何がって、右のイラスト!「AYA」の宣伝なんかやっちゃってさ。私はどうなるのよ。失礼しちゃうわ。期待のソフトのランキングにもたまに載ってるのよ一。超頭にくるー! あら? そこにいるのは「AYA」に出てくる彩さんじゃないの。ちょっと、どうして、あなたの宣伝してんのよ。
彩:「あなたに会いたかった…」
私はそうでもないわよ。
彩:「私を殺したあなたに…」
何言ってんのかわかんないわよ。あなたを殺したのは降矢木さんでしょ。そりゃ、私だっていままでにいろんなバケモノも殺したけどさー。私とあなたじゃシリーズが違うのよ。シリーズが。もう、あなたじゃ話にならないわ。よし、こうなったらデータウエストの広報の人に聞いてやるわ。あ、いた。ちょっと、あんた、私のソフトはいつ発売すんのよ。「まだ発売日は未定でしてぇ、あ? いや定価もまだ…はい。……あの、まずはAYAを…ヨロシクお願いします ってことでひとつ…」…なに言ってんのよーっ。バカー。

「AYA」パッケージイラストより

[AYA]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方々に誌面を提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん

コーナー！ SCENE ②

先月から好評(？)連載中のやりたい放題コーナーだよ～ん。とりあえず、メガドラサードパーティーのメーカーさんに好き勝手やってもらって、読者のみなさんに喜んでもらおうって魂胆なのさ。これさえ読めば、メーカーさんの意外な面も見えてくるはずだぞぉ？？

KOEI

三國志III

ウ・ワ・サの巻

株式会社光栄

© KOEI

今度発売される三國志IIIには3.5インチ型カレンダーがつくんだって！

ホント!?

塩山紀生のイラスト入りだそうだよ。

エー!! すごい

ビーメガ

先着20万名だからすぐなくなっちゃうヨ。

早く並びに行かなきゃ。

ゲームショップ

ガヤガヤ

いてっ!!

おいしそう！

うりゃうりゃ

ナンダナンダ!? 観月あさり!?

ワイワイ

おすなー!!

三IIIの…

11月 8 当日

お早めにどうぞっ！

？

つ！

足ふむなっ！

なくなっちゃうよー

「三國志III」メガドライブ版 11/8発売!!

RIOTが行く！の巻

Aランクサンダー ゴタゴタ話

先日「Aランクサンダー」の声の収録が行なわれたんだ。夕方に始まって、なんと終わったのが朝の4時半。それでも全部は収録できず、後日再収録というすっげぇ長さだったのだ。スタジオの人に言わせると「ゲームの収録時間ではたぶん最長記録だろう」とのこと……。声優さんも、最後のほうにはナチュラルハイになってしまい、なかなか壮絶だったぞ（この成果のほどは、ゲーム本編でじっくり聴いてくれ？）。

ところで、なんでこんなことになったのかというと、企画総指揮の遠藤笑二朗さんが過度の飲酒で脳が犯され(？)、「今回はシルキーリップよりたくさん喋らせるのだ！　会話モードもパワーアップしなければ、ＬＩＰシステムの意味がない！　わーはっはっは」などと無茶を言ったためなんだ。そんなこんなで、最後までスタジオに立ち合った音響担当の宮内おネエ（酒豪）は、ヘロヘロになりながら、次の日に「仮面ライダー」や「およげ！たいやきくん」等の主題歌で超有名な歌手の子門真人さんとの打ち合わせに向かうはめになった……。さて、ここで注目！　サンダーの主題歌は子門真人が歌うんだ。「サンダーはヒーローものだ！　ヒーローものは子門真人の歌でなければいかん！　イェイ！　ゥワァオ！　ルェッーツグゥオーウ!!」と遠藤笑二朗さん自身狂喜していたくらいだもんね。子門さんも歌うときには、当時を思い出して「私は25歳だ」と自分に言い聞かせながら録音にのぞんだそうだから、できあがった曲も、彼の気合いで満ち満ちているぞ。こいつはファンなら絶対必聴だぜ。

遠藤笑二朗企画作品は、こんな具合でプログラムやグラフィックの通常作業以外にも大変な仕事が多く、リキが入っているのだ。期待してね。

A-RANK THUNDER U-MA

画：ゆうま（ＲＩＯＴ）

は編集担当まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関して当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。さぁ～、来月はあのコナミも登場予定だぞ。

ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん

追跡シリーズ　メガドライブが危ない！ Part7 企画力で流れを変えろ！

今回は、これまでとは視点を変え、メガドラで芽生えつつある新しい成長の源泉、いいかえれば革新的試みに目を向けてみたい。

企画力が光る「魔法の少女シルキーリップ」

今秋以降、スーパーファミコンでは、ドラクエVやFFVなど、ファミコンで培った人気シリーズの大作が目白押しとなり、はたしてメガドライブは大丈夫なのだろうかと気にしている人もいるだろう。これまで何回かこのコラムでも改善していくべき事項について訴えてきたが、僕はメガドライブはこれからも衰退することなく、ファミコンとは違った進化を遂げていくだろうし、その成長の原動力も芽生えつつあると考えている。

その原動力の一つは、RIOT が発売した「魔法の少女シルキーリップ」に見ることができる。まだまだ広く普及していない MEGA-CD だから、このソフトをプレイしたユーザーも少ないだろうが、やってみた人は誰もが「なかなか面白いじゃないか」と感じているんじゃないかな。

BEメガのソフトの評価欄やほかの雑誌では、このゲームは少女趣味のコミックマニア向けゲームなんて酷評されることが多かったけど、僕にいわせるととんでもない可能性を秘めているゲームである。なぜなら、プレイヤーの判断いかんで主人公の成長の仕方が大きく変わるという分岐点がはっきりとわかり、しかもその成長内容が剣の力や魔法の力ではなく、人間性であり、勝負に負けることによって経験値が増えるなど、プレイヤーは主人公を変えていくプロセスを楽しめるからである。

野心的試みがメガドライブを牽引する

これまでメガドラでヒットしたゲームは、アーケードの移植力が優れたゲームと、ドラクエタイプのシナリオ重視型のオーソドックスなゲームに分けることができる。たとえば「大魔界村」や「スーパーモナコGP」は前者の代表だし、「シャイニング＆ザ・ダクネス」「シャイニング・フォース」、「LUNAR」などは後者といえる。

しかし、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は、いま述べたファミコン追随型のコンセプトとは異なったオリジナリティ、すなわちスピードというメガドラの機能の特性を前面に押し出したゲーム開発に成功し、米国では市場の流れを変えることができた。

その後、ソニックのようなファミコンとの差別化ソフトはしばらく出てこなかったが、このシルキーリップに見る企画力、それからいま話題のゲーム、「ランドストーカー」のプログラム技術など、ファミコンの売れ線路線に別れを告げようとする野心的試みのメーカーが存在するかぎり、今後もメガドライブは十分に期待できる。

景気が後退し、どのメーカーもそこそこ売れる安全なゲーム作りに励んでいるだけに、革新的ゲームが成功した場合の市場に与えるインパクトは大きいだろう。そのぶん、はずれるリスクも大きいが、いつかは実を結ぶはずである。セガには、足元だけでなく、長い目で見て市場を変えそうな企画、コンセプトにあふれたメーカーへの支援をいま以上にお願いしたい。

アーケードゲーム優良移植例

大魔界村

初期作品のわりに、いま見ても移植完成度には脱帽。

スーパーモナコGP

レースゲームの新たな視点と方向性を認知させた。

シナリオ重視型FC的PPG例

シャイニング&ザ・ダクネス

数々の新しい試みを取り入れていた。見せ方が斬新。

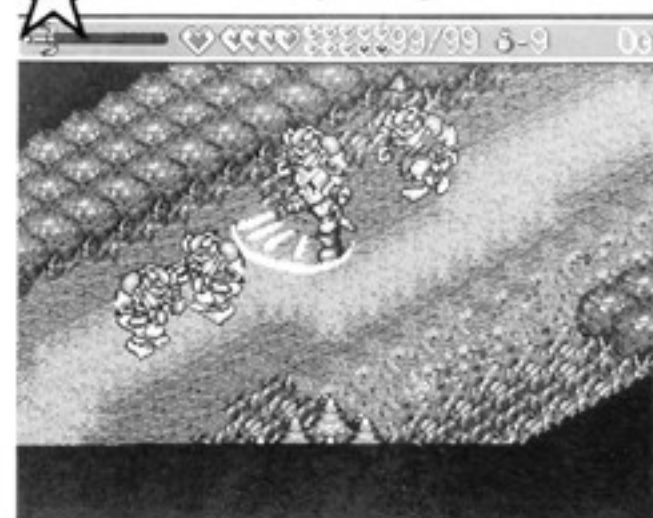
LUNER

システムに目新しさはないが、流れるようなシナリオが卓越。

ジャムおじさんが注目する野心的ゲーム

☆魔法の少女シルキーリップ

一見、オタクゲームに見えてしまうが、じつはシナリオ的に見るべきところが多い秀作。

☆ランドストーカー

高さの概念を取り入れたA・RPG。しかしシナリオも通常のRPG以上に充実している。

エリックの連チャン道楽コラム

エリックC.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、28歳、アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。ほかにも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心をもつ。不動産屋さんの都合で急に引越しをしなければいけない羽目に。飼ネコは突然病気になるし、なんか最近ついてないらしい。

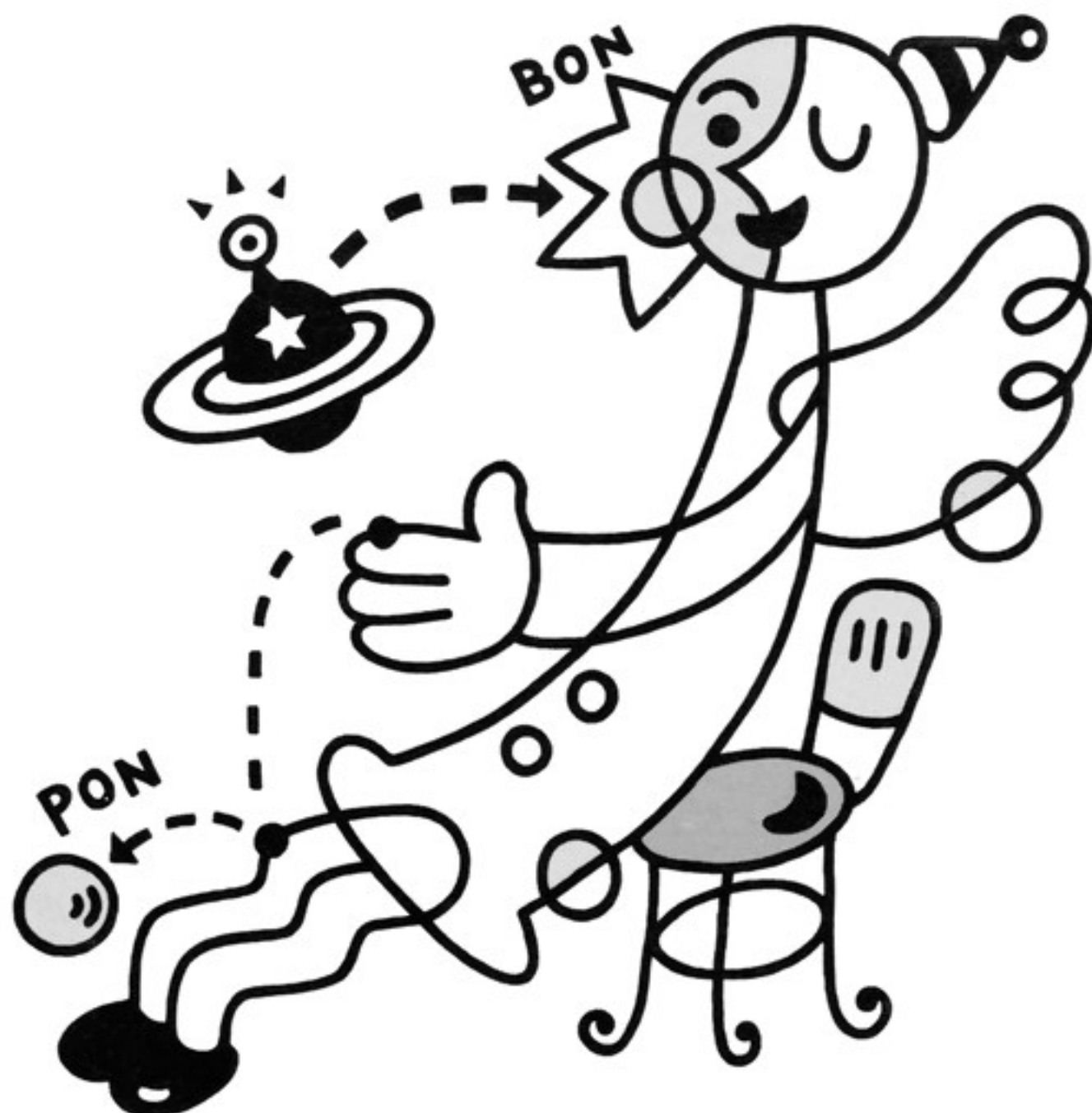
くぎづけゲーム体験記

EX.5 メガドライブが呼び覚ます「少年時代」

夏から秋へと季節が変わり、私の趣味もパチンコから競馬へと転換しつつある。同じように、メガドライブで凝っているソフトもRPGからスポーツへと変わってしまった。スポーツゲームばかりやっていて、中断している、「LUNAR」や「コズミックファンタジー」はどこまで行ったかさえも忘れてしまったほどである。

いまいちばん気に入っているゲームは「スピードボール」だ。「レッスルボール」が登場したときには、これ以上面白いスポーツゲームはないと確信し、ハマりにハマったが、その考えも一気に変わってしまった。なぜか？　もちろんゲームの内容が抜群にイイからなのでもあるが、私にとってはもう１つ理由がある。それは、幼年時代を思い出させてくれる非常に〝ノスタルジック〟なゲームだからだ。もちろん子供の頃スピードボールなるものをやっていたわけではない（あれは想像上の未来の球技だからね)。しかしである、私が13歳の時、もの凄く人気を集めた映画があった。日本に知っている人はまずいないだろうけど、「ローラーボール」というタイトルの映画で、「時は未来、場所は世界中、ローラースケートとオートバイで走り回り、得点を稼ぎながら相手を殺していく」という内容だった。私と友人たちはその映画を真似て、バイクの代わりに自転車を使い、近くの駐車場で似たような設定を作って遊んだものだ。当然、映画ほどの迫力はなかったが（相手を殺せなかったからかなあ？)、さまざまなチャレンジは長時間遊んでいても飽きなかった。というわけで非常に挑戦的な「スピードボール」は、「子供の頃は良かったなあ」と郷愁に浸りながら、たくさん遊べるのである。

さて、子供の頃を思い出させてくれるということで凝っているゲームがもう１つある。それは「炎の闘球児ドッジ弾平」である。日本人には信じられないかもしれないが、アメリカでもドッジボールは盛んにプレイされているスポーツだ。まあ、日本にいるので最近の傾向は詳しくわからないが、私の子供の頃はかつての日本と同じく(？)手軽なゲームだった。ドッジ弾平のようにちゃんとしたコートがあるわけではなく、たとえばバスケットのコートなどの、適当な場所を見つけてやっていた。ちなみにアメリカには普通の２チーム対戦のほかに、円を引いて、なかの人間を攻撃するものもある。ただ、高校生ぐらいになるとあまりやらなくなるのも日本と同じだ。あちらの場合、ほんとうに殺してしまいかねないからね……。

さて、私は小柄だったが足が速かったので、ピックチーム（キャプテンがチームの選手を選ぶ）の時、圧倒的に強い選手の次にメンバーに選んでもらえたのである。私たちのルールでは、自分の投げたボールが相手にキャッチされたら、アウトになるというものだった。日本で一般的な、外野というものがないのだ。こうするとワンゲームが非常に早いペースで終了するからだ。そんななかで一生忘れられない試合があった。チームのメンバーが次々に倒されていき、自分１人が残された。私はキャッチもわりと上手だったので、相手のボールをバンバン捕って、ついに、１対１の勝負になった。相手チームに１人残ったのは、友人のマーク。彼は、当時かなり身体が大きく、腕力が強かった。みんな「エリックは負ける」と思ったが、私はマークの投げたボールをキャッチして勝利したのだった。試合終了後はけっこう誉めてもらえたが、次のピックチームでは、相変わらずの立場だった。

つい思い出話になってしまったが、とにかくメガドライブの新たな魅力、つまり「ノスタルジックな想いに浸れる」ということを最近発見したわけだ。懐かしさのあまり、目がしらが熱くなって画面がよく見えず、ゲームに負けてしまうので、今月はこうやってコラムを書くことで、心を抑えたわけである。みなさんもこんな経験はないでしょうか？

GAME◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
初体験のススメ ドッジボール

円の中の人にボールを当てるという、アメリカの「デッドボール」を、1910年に日本に紹介したのがそもそもの始まり。その後、ドイツの「ヘッズベル」というゲームを参考にして、長方形のコートが考えられた。現在のルールのように、内野がキャッチできるようになったのは1926年のこと。このとき東京高等師範学校の教授によって、「ドッジボール」と名づけられた。ちなみにドッジ（dodge）とは、「身をかわす」という意味。昨年には、公式ルールも設定され、全国大会も開かれるなど、注目のスポーツになっている。

その火つけ役となった「ドッジ弾平」は全家庭用ゲーム機を制覇。もはや大人になってしまった人は、これで身軽だったあの頃を思い出してみるのもいいかな…？

VIXEN 357 外伝

特別寄稿小説

Written by Akio Mastuda

In 2396, Secretly developed VECTOR replaced SERD, which has been a capital weapon. Now they restart war to find the secret.

闘う男たちの姿を赤裸々に暴露する

発売迫った「ヴィクセン357」の知られざる秘話。ゲーム広報界の巨匠、松田明生が本誌に掲載を迫ったその衝撃の内容とは！

第1話 夜間訓練

人に歴史あり。

特殊部隊への配属が決まり、テストベース入りを明日に控えた邑澤拓也は同僚のハリー・ギブソンと人影もまばらな駐屯地の草原で寝ころんでいた。

「戦争など、俺の親父たちが異星人侵略に一丸となって立ち向かった美談としてしか受け止めてなかったが、いまや同じ人間の国どうしの話になりやがった」夕焼け雲のたなびくメリズマ・ハープの上空を訓練機の編隊が爆音を伴い横切っていく。そろそろ夜間訓練、電子の眼がお目覚めの時間だ。

「世の中は再び平和に厭きて、武器を磨きたくなったのさ」すでにあきあきするほど繰り返した話題だ、とハリーがかすかに口の端を歪めたとき、乗り潰された旧世代のＳＥＲＤのスクラップの影から鼻歌混じりに男が近づいてくるのが見えた。〝軟派野郎〟マックだ。

「ついにこの駐屯地ともおさらばだな」ＳＥＲＤの装甲で擦ったマッチをくわえ煙草へ近づけると、一瞬マックのにやけた横顔が浮き上がり、周囲は薄い闇に沈んだ。

「２週間ほど続いたあの女とも今晩でお別れというわけだ」

「おまえの頭のなかには女しかないのか？」点灯し始めた夜間照明のなかで拓也の鳶色の瞳がかすかに怒気を帯びた。いつものパターンだ。「連日こんな鉄の棺桶で胃袋でんぐり返るまでゆさぶられて、おまえさんこそ何が楽しいんだよ」

「明日をも知らぬ特殊部隊だからこそ、今を軽薄に生きようってんだろ。だがな、だからこそ何のために戦うのかを真剣に考えるべきじゃないのか？」「実際、ご苦労様といいたいね。本当に毎日そんなことを考えているのかよベイベ～？」「お、俺のことをベイベ～とよぶんじゃない！」「また怒ったところが可愛いんだからベイベ～」

「お、おまえなんか俺のパンチで眠らせてやる!!」空手の心得のある拓也はこん身の正拳をマックのみぞおちにたたきこもうとしたが一瞬速くその動きを見切ったマックは素早く拓也の後ろ側へ回りこみ、その腕を捻り上げた。

「あんまりカッカしなさんな」いきなり耳元でささやかれた拓也は思わず苦痛のうめきを漏らした。

「くそっ、いい気になるなよ……」

「どうした、俺が女にモテすぎるから嫉妬しているんだろう？　正直いっていいんだぜ……」妙に熱っぽい吐息が拓也の耳たぶをくすぐる。彼方には離陸体制に入った輸送機の警告灯がすっかり日の暮れた滑走路を滑るように移動していた。「ああっ……そこだけはやめろといったじゃないか、マック……」同じ釜の飯を喰う、ということは得てして言動や仲間関係がマンネリに陥りがちである。それを打破するためのコミュニケーション戦略とは、やはり……。

第27話 緊急通報

我慢も限界。

VECTORパイロットも楽ではない。人間たるもの喰い物、喰えば出すもの出す。この太古より未来永劫にわたる営みだけはどのような科学技術をもっても代替できるたぐいのものではない。しかし、戦闘は無情にも続く。「あの固形食、賞味期限すぎてやがった……」乗り物酔いに無理やり身体を慣らしてきたものの、激しく長い消耗戦のなかでは常人並に疲弊もすれば泣き言も並べたくなる。「寒いな…」熱追尾を振り切るために一時的に動力をカットしているとコックピット内は俄然、冷え込みが激しくなる。低廉量産タイプでは対レーダー／センサー加工が省かれているからこのザマだ。何という苦悩と孤独。流れ落ちるアブラ汗、鳴りやまぬ下腹。「ああっ、ダメかもしれない……！」

書評より抜粋

激ペン

現実と妄想相半ばする諧謔戦記文学は20世紀末の景気後退期の中より勃興した。「人型機動兵器」とよばれるガジェットが必ず主要なモチーフとして登場する、これらの作品にたいしてこれまで幾度も精神文化史的解釈が試みられたが、技術進歩史観の崩壊が無生物を操る「ゴーレム・コンプレックス」から脱し切らない歪んだ機械崇拝を生み出したとする怒鷲博士の説が今のところ有力なようである。さて、本作品であるが、一読して明らかなように人間の極限状況と焦燥が活写された心の琴線と耳朶に触れずにおかない瀟洒な構成が人口に膾炙した理由であろう。特に多用されるああっ、に胸打たれ滂沱澎湃なるまま肩震わせたのは私だけではあるまい。

著者近影

メサイヤ広報担当主任

松田明生氏

頭部の巨大さで、ゲーム界にこの人ありとうたわれる超絶的広報マン。酒に酔っての〝必殺腕ナメ攻撃〟とそのビビットな感性は、ボブ・マーレーや池袋地下道のレゲエおっさんと並び称されるらしい。肋骨の骨折にもめげず、最近結婚するという噂には業界騒然！

月刊 スイッチTIMES

1992年10月8日発行
BEEP! メガドライブ無責任編集
協力／株ワハハ本舗　オフィスアイ

おフランスでロボコップ演芸…シェー！

喰始氏の御尊顔

この度、突然発作的に始まった「スイッチＴＩＭＥＳ」。毎回、喰始氏や、ワハハ 本舗の方々が登場してしまうので、よろしくね。当分の間、連載予定。どうだ驚いたか！

今月からページをもらって、「スイッチ」に関することやら、まったく関しないことを書くことになりまして、まずは「スイッチ」に関しない話題から。

下のコラムで登場している吹越満、ロボコップ演芸でおなじみのというより、ナットウのCM、タクト代わりに、かき回している指揮者といったほうがわかりやすいかも、その吹越満といっしょにフランスに行ってきた。

パリから車で２時間程度走ったところにある港町ドービル、映画『男と女』の舞台にもなったリゾート地､そこで開かれる映画祭で、世界のジャーナリストを相手に吹越満がパフォーマンスを見せる。という意気揚々、興味津々、期待満々の旅だったのだが、結果は惨々たるものだった。

同時間に開かれた映画際のイベントのほうにジャーナリストたちが行ってしまい、我らが吹越満の舞台にやってきたのは、近所の子連れの主婦とじいさん、ばあさんばかり。

わざわざフランスまで来て、田舎の養老院の慈善公演をしなければならないのか！　そんな感じで幕は開いた。

そしてロボコップのアダルト男優、日本一のセ○ズリ野郎、といったSEXネタ、下ネタになったとたん、じいさん､ばあさんどもは、すでにシワシワになっている顔になおもシワをよせて、杖を頼りに立ち上がり、ふらつく足でゆっくりゆっくりと客席を出て行ったのである。

わざわざフランスまで来て今にも死にそうなじいさん、ばあさんにコケにされるとは！　とにかく、そんな感じで幕が降りた。

帰るなら帰るでさっさとしてくれい！　舞台上の吹越は、きっとそう思っていたに違いない。

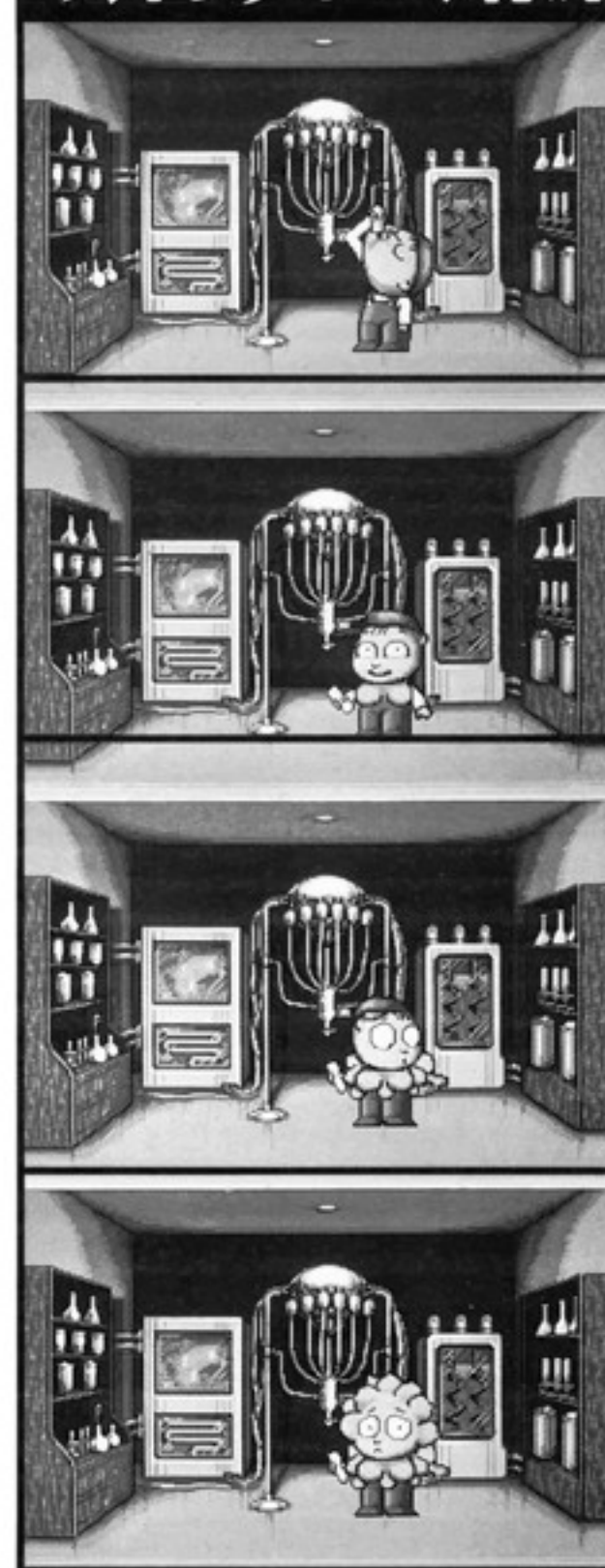
気の毒な吹ちゃん。

吹越の名誉のために付け加えておくと、舞台のできは悪くなかったのですよ。数少ない若い観客にはちゃんとウケていました。

最後に「スイッチ」に関することも少しは書いておこう。谷啓さんの音楽が上がってきた。そう、「スイッチ」の音楽はなんと谷啓さんがやってくれるのだ。まだ簡単なメロディラインだけだが、これがステキなのだ。

スイッチ4コマ劇場

着々とズルズル進む 開発状況

「スイッチ」の開発は、着々とズルズルと宮尾進む。と日本の社長はいった。太田区にある首都圏野菜流通のメッカ”東京太田市場”の近くに位置するセガ開発部の仕出し弁当は、はっきりいってマズイ。現在「スイッチ」の開発は５０%。なにせ「スイッチ」の画面数は、並みじゃない。ただ、ひたすらグラフィックを描きまくる日々が続く。デザイナーは、泣きまくっているけど開発は、まあまあ順調の模様。近くの運河でノンキに釣りをするオヤジを横目に今日も休日出勤、楽しいな（？笑)。

セガ開発部
のそばにある太田市場

今月の吹越満のとりとめのないお言葉

”キャラ”って言葉がなんか嫌いなの。”隠れキャラ”とかってね。なんか「可愛がってるようで可愛がってない感じ」っていう感じがするんだよなぁ……。あとは、特に気になりませんって、どーでもいいか？　そんなこたあ。

ワハハ本舗通信

佐藤正宏、柴田理恵、２人だけの芝居、オムニバスコメディ「ラブストーリー」第８弾、「日本アニメ映画編」が、10月31日より11月５日まで新宿スペース１０７で公演。渡辺信子の１人芝居「自慢の娘」は、11月５日から９日まで、下北沢駅前劇場で公演。

どちらもちょっと変わったコメディです。ぜひ観にきてください。

☆メガドライブがX月X日にダッシュする?とにかく凄いゲームだ!☆

残念ですが、ゲームソフトのタイトル名は言えませんが?、16メガの大容量です。正式発表は11月中旬予定です。乞うご期待!

●広告の価格は通信販売の価格です。店頭価格は店頭で発売いたします。(広告有効期間10月末日まで)

凄いゲームの発売を記念の超特価!

MEGA DRIVE

¥10,500

基本配送料 ¥1,600

MD ランドストーカー	10月30日 発売	予定価格 ¥6,400
MD エアーマネージメント 大空に駆ける	10月29日 発売	¥8,800
MD さらにパワーアップで、楽しさ倍増 ソニック・ザ・ヘッジホッグII	11月発売予定・予約受付け中	¥ ☎
MD 三国志III	11月7日 発売	¥11,500

☆今月の新作MDソフト価格表☆

◎スーパーH・Q	¥4,900	◎チキチキボーイズ	¥3,900
◎ヴィクセン357	¥6,200	◎キングサーモン	¥4,800
◎提督の決断	¥11,500	◎クライング	¥4,600
◎ホリーフィールドボクシング	¥5,500	◎機動警察パトレイバー	¥5,800
◎メタルファング	¥4,800	◎レミングス	¥5,500
◎チェルノブ	¥5,500	◎ジャンカーズ ハイ	¥6,200
◎ランパート	¥4,600	◎サイドポケット	¥5,500

MDソフトの在庫あと少しコーナー

ゴールデンアックスII	¥2,800
サイオブレード	¥1,500
新・夜叉円舞曲	¥1,000
スパイダーマン	¥1,500
スピードボール	¥4,200
スライムワールド	¥3,800
スペースハリアーII	¥2,800
ソーサルキングダム	¥3,800
タクスフォースハリアーEX	¥1,600
ダーナ女神誕生	¥2,800
ちびまる子ちゃん	¥1,600
ディックトレイシー	¥1,000
トップ・プロゴルフ	¥4,800
熱血高校ドッジ・サッカー編	¥3,800
バッド・オーメン	¥3,800
アドヴァンスト大戦略	¥3,500
北斗の拳	¥2,800
港のトレイジア	¥2,500
ロイヤルブラット	¥7,200

MD・ソフト超安特価のご案内だよ〜

A・セナ・モナコGPII	¥2,900	スプラッターハウス2	¥3,800
アウトラン	¥2,200	ダイナブラザーズ	¥5,800
アリシア ドラグーン	¥4,400	ダブルドラゴンII	¥2,800
アート・アライブ	¥1,800	ツインクルテール	¥5,200
A列車で行こう	¥2,800	テクモワールドカップ92	¥3,500
オリンピックゴールド	¥1,800	D・ロビンソン・バスケットボール	¥1,800
カメレオンキッド	¥2,200	炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,200
ギャラクシーフォース	¥4,200	中嶋悟・F1ヒーロー	¥4,500
球界道中記	¥2,200	忍者武雷伝説	¥2,200
キングコロッサス	¥2,800	ひょっこりひょうたん島	¥1,800
グランドスラム	¥4,200	ブルーアルマナック	¥2,800
ザ・スーパー忍(ニューバージョン)	¥3,800	ベアーナックル	¥3,500
三国志II(光栄)	¥7,800	夢幻戦士ヴァリス	¥2,800
サンダーフォースIV	¥5,800	メガトラックス	¥1,500
サンダープロレス列伝	¥3,500	モンスターワールドIII	¥2,200
シャイニングフォース	¥3,200	雷電伝説	¥2,500
修羅の門	¥2,200	ラスタン・サガー2	¥1,600
J・モンタナボール2	¥2,200	ロードブラスターズ	¥3,500
ストームロード	¥2,800	ワールドカップサッカー	¥3,800

MCD・ソフト激安コーナーだよ〜

MEGA-CD
¥29,800

基本配送料 ¥1,600

MD・バックアップRAM¥4,400

MC ワンダードッグ		¥5,000
MC 電忍アレスタ	11月発売予定	¥4,800
MC ダークウィザード〜	10月発売予定	¥4,400
MC アフターバーナーIII	11月発売予定	¥5,800

ライズ オブ ザ ドラゴン	¥4,400	アーネスト・エバンス	¥2,600
プリンス・オブ・ペルシャ	¥4,800	クイズ・スクランブル	¥4,600
カプコンのクイズ殿様の野望	¥5,600	コズミック・ファンタジー	¥3,200
ブライ 八玉の勇士	¥5,400	サンダーストームFX	¥5,600
テラフォーミング	¥4,800	ソル・フィース	¥2,800
聖魔伝説3×3EYES	¥未 定	デスブリンガー	¥4,800
ファイナルファイト	¥5,500	デトネイターオーガン	¥5,200
タイムギャル	¥5,400	天下布武	¥2,500
ブラックホールアサルト	¥4,700	ノスタルジア	¥1,800
プロ野球スーパーリーグ	¥5,500	魔法の少女シルキーリップ	¥4,800
アイルロード	¥5,200	ルナ・ザ・シルバースター	¥5,200

☆ドナルドダック☆ミッキーマウス☆コラムス☆バトルマニア☆重装機兵レイノス◎全品各1,800円

★ウィップラッシュ	¥ 600	★ヴァーミリオン	¥ 600	★フォーゴットンワールズ	¥1,800	★火激(KA・GE・KI)	¥1,000	★グラナダ	¥ 800
★紫禁城	¥1,200	★エレメンタルマスター	¥1,500	★JUJU伝説	¥1,500	★スタークルーザー	¥1,600	★スーパーエアーウルフ	¥1,500
★ジノーグ	¥1,600	★ターボアウトラン	¥1,900	★大魔界村	¥2,800	★達人(TATSUJIN)	¥1,800	★ダーウィン4081	¥ 600
★ディックトレイシー	¥1,000	★TEL・TELスタジアム	¥1,800	★トージャム&アール	¥1,600	★ファンタシースターIII	¥1,000	★ファーストテストワン	¥1,500
★バハムート戦記	¥1,500	★フェリオス	¥ 600	★スーパーサンダーブレイード	¥1,800	★モンスターレアー	¥ 600	★ジェルマスター	¥1,200
★セイントソード	¥1,500	★レンタヒーロー	¥1,500	★ワードナーの森	¥1,500	★ワニワニワールド	¥1,200	★ヘビーユニット	¥1,500
★究極タイガー	¥1,500	★M・J・ムーンウォーカー	¥1,500	★ガイアレス	¥1,500	★魔物ハンター妖子	¥1,800	★マスター・オブ・モンスター	¥1,600

GAME・GEAR

¥12,800

基本配送料 ¥800

バットマンリターンズ 10/23	¥2,800	A・セナ・モナコGPII	¥2,600
シャダムクルセイダー	¥3,900	アーリエル	¥2,400
ファンタシスター外伝	¥3,200	エアリアル アサルト	¥2,600
チャックロック	¥2,800	エイリアンシンドローム	¥2,200
オリンピックゴールド	¥2,400	がんばれゴルビー!	¥ 800
炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,400	キネティックコネクション	¥2,400

クニちゃんのゲーム天国	¥1,400	超プロ野球'92	¥2,200
ザ・プロ野球'91	¥ 600	ドナルドのラッキータイム	¥1,600
ザ・GG忍	¥1,600	忍者外伝	¥1,800
スーパーモナコGP	¥1,200	パット&パター	¥1,200
スペースハリアー	¥2,200	ひょっこりひょうたん島	¥2,200
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	¥2,200	マジカルパズル・ポピルズ	¥1,800

"ウッソー! またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか?

☎0990-30-0038番にお電話ください。(情報料・都内1分間約40円)

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。たとえば!◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ!番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日をハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ!ただし毎月応募総数500名様で締切ります。抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ!当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重 な情報源です。(提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします)〒175 東京都板橋区高島平9-1-9 ゲームバンクテレホンサービス係まで

◎商品代金のお振込み先銀行・三和銀行 高島平支店 普通口座番号 [1002000] ゲームバンク

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）
年齢12歳の場合

（例2）
これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

1 性別

①男性
②女性

※**2 年齢**

3 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**4 MDソフトの所有本数は？**

5 よく読むコンピューターゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊PCエンジン ④マル勝PCエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝メガドライブ ⑪その他

6 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④GENESIS INFORMATION
⑤BEメガCM探偵団
⑥BE MEGA RACING FREAK
⑦ニュース＆インフォメーション
⑧BE MEGA AM NETWORK
⑨ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
⑩新作スクランブル
⑪ぴーぷるランド
⑫ソニック通信
⑬シムス通信
⑭セガ・ファルコム通信
⑮マルチメディア宣言
⑯BEメガパラノ帝国
⑰ランドストーカー
⑱ボールジャックス
⑲ぷよぷよ
⑳CRYING
㉑レミングス
㉒三國志III
㉓クライマックス絶頂王国
㉔サードパーティーやりたい放題
㉕本音で迫るTVゲーム業界
㉖くぎづけ！ ゲーム体験記
㉗ヴィクセン357外伝
㉘スイッチTIMES
㉙特集 THEニューフェイス
㉚聖魔伝説「3×3 EYES」
㉛アネット再び
㉜ロードブラスター
㉝タイムギャル
㉞天舞メガCDスペシャル
㉟プロ野球スーパーリーグCD
㊱ぎゅわんぶらあ自己中心派2
㊲AYA
㊳BLACK HOLE ASSULT
㊴クイズ殿様の野望／Vay
㊵Aランクサンダー
㊶アフターバーナーIII
㊷ゆみみみっくす
㊸BEEP！ GAMEGEAR
㊹サンダーバーズARE GO GO！
㊺BEメガ裏技リーグ
㊻BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
㊼OH！ NEOGEO
㊽付録 ALL ABOUT TENGEN
㊾付録 アレスタの軌跡

8 今、MEGA-CDが活性化するために必要なのはどんなソフトだと思いますか。（1つだけ選んでください）

① アニメや実写を多用したビジュアル重視ソフト
② 長いストーリーや多くの面を楽しめるソフト
③ CDの生音を活用した音楽重視ソフト
④ 将棋、囲碁など、長く遊べそうなゲーム
⑤ 8センチCDによる既存ソフトの再販
⑥ ディスクマガジン
⑦ 辞典・辞書・データベース
⑧ いまのラインナップで十分
⑨ 以上の要素を含まないその他のもの
⑩ MEGA-CDを活性化するソフトはない

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM2（DUOを含む）
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDER MEGA
⑮その他

※**10 これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）**

001 チキチキボーイズ
002 スーパーH.Q
003 ヴィクセン357
004 エアーマネジメント・大空に賭ける
005 CRYING
006 ホリフィールド・ボクシング
007 ランドストーカー
008 レミングス
009 機動警察パトレイバー
010 チェルノブ
011 三國志III
012 ボールジャックス
013 Junker's High
014 ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
015 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
016 パワーアスリート
017 魔天の創滅
018 サイドポケット
019 忍者外伝
020 ぷよぷよ
021 ランパート
022 R.B.I.4ベースボール
023 ガントレット
024 マジンサーガ
025 ゼノン2
026 GODS
027 メタルファング
028 G-LOC
029 Cal.50
030 中嶋悟F-1スーパーライセンス
031 スティールタロンズ
032 ブギウギボーリング
033 ベアナックルII
034 ロードライアット
035 ロードス島戦記
036 騎士伝説
037 ゴールデンアックスIII
038 ファンタシースターIV
039 ラングリッサー2
040 スーパー忍2
041 メガロマニア
042 スラップファイトMD
043 洗脳ゲームTEKIPAKI
044 パチンコクーニャン
045 イース・マスクオブザサン
046 沈黙の艦隊
047 F-1コンストラクターズ
048 ジョー・モンタナIII
049 タズマニア
050 クラスティーズ ファン ハウス
051 ザ シンプソンズ バートVS.ザ スペースミュータンツ
052 魔神転生
053 タイムギャル
054 BLACK HOLE ASSAULT
055 ダークウィザード
056 アフターバーナーIII
057 電忍アレスタ
058 ゆみみみっくす
059 ぎゅわんぶらあ自己中心派2
060 Aランク サンダー
061 カプコンのクイズ殿様の野望
062 Vay～流星の鎧～
063 天舞メガCDスペシャル
064 ファイナルファイト CD
065 聖魔伝説「3×3 EYES」
066 ポップンランド
067 PRESENCE ノスタルジアII
068 シムアース
069 銀河鉄道999
070 スイッチ
071 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
072 サイボーグ009
073 ウイングコマンダー
074 デバステイター
075 幻影都市
076 テラフォーミング
077 アネット再び
078 ロードブラスター
079 ザ・キックボクシング
080 シルフィード
081 AYA
082 ジャガー
083 ウルフチャイルド
084 IIIRD WORLD WAR
085 マイト アンド マジックIII
086 笑ぅせぇるすまん
087 メリーゴーランド
088 アルスラーン戦記
089 アークスI・II・III
090 大封神伝
091 パワードリフト
092 ニンジャウォリアーズ
093 ナイトストライカー
094 シュヴァルツシルト
095 T.M.N.T
096 シスターソニック
097 スーパーブランディシュ
098 スーパー大戦略III
099 ハイパーロードモナーク

特集 待ちに待った

THE ニューフェイス

新しい者

コナミ、メガドラ参入!!
セガ・ファルコムついにタイトル発表!!
そしてソニックの新作は!?

KONAMI

SONIC! SOFTWARE PLANNING

話題の"超新星"を徹底取材

ワールドな展開へすでに臨戦態勢

KONAMI

コナミ株式会社

前号告知した"待望の某社"とは、みんなの予想どおり、コナミだ。しかも、第1弾「T.M.N.T.」も完成間近からしい！ 驚け！

すべてはユーザーの声しだいです

——ついに待望のメガドライブ参入ということになったわけですが、参入のきっかけは何だったのでしょうか。

コナミ■昨年11月のPCエンジン参入は、当時それなりの開発の余裕ができたからなんです。今回のメガドライブにつきましても、かねてからのユーザーの熱い期待とともに、同じように開発態勢(たいせい)にそれなりの余裕ができたということで、参入させていただくことを決めたというわけです。

——ファミコンやスーパーファミコンでは、ハードが出てすぐ市場をリードするような感じのご活躍だったと思うんですけど、メガドライブやPCエンジンの場合、市場的にも成熟(せいじゅく)状況ですよね。

コナミ■確かに成熟してると一般的にはいわれてますけど、決して私どもは遅(おそ)い市場参入だとは思わないんですよね。これからもっともっともっともっと、それぞれの市場を伸(の)ばしていけるように、私どももがんばっていきたいなと思います。

——第1弾として「T.M.N.T.」を発売する理由というのは？

コナミ■そうですね、いまとりあえず海外で

発売ということで12月に「サンセット・ライダーズ」と「T.M.N.T.」を予定しています。ほぼ時期は同じなんですけども、12月25日に国内でも「T.M.N.T.」を発売します。なぜ「T.M.N.T.」なのかといいますと、参入時にはワールドワイドで展開できるソフトということを主体に考えましたので、そういう面から選んだ結果なんです。「T.M.N.T.」のシリーズはアメリカ、欧州、そして国内で発売してきましたが、国内だけみても各機種累計で200万本を超えてます。ですから、それなりのキャラクターイメージも定着していると思っていますので。

――「T.M.N.T.」は、海外と同時発売になりますか？

コナミ■若干、海外のほうが早くなる予定です。まあその後に今度「タイニー・トゥーン アドベンチャーズ」というのも進めてまして、これはアメリカでの発売が来年の初めの予定です。目標として、2カ月から3カ月に1作のペースで出していきたいなと思っています。

――今後のラインナップは、どんな傾向の作品のものになるのでしょうか？

コナミ■そうですね、「T.M.N.T.」と「サンセット・ライダーズ」はアーケードの移植ですけど、そういう移植ものではなく、どちらというと、オリジナルを中心に考えています。しかし、ジャンルとしてはいろいろなものにチャレンジしていきたいですね。

――「T.M.N.T.」は具体的にどのへんがSFC版と違いますか？

コナミ■基本的なゲームの進め方とか、プレイヤーの攻撃のしかたというのは同じです。ただストーリーが違います。オリジナルのストーリーを設定してますので、メガドライブ版オリジナルの「T.M.N.T.」と考えてもらえばいいと思います。

――コナミさんというと、ゴエモン、ドラキュラ、グラディウスといったシリーズがあるんですけど、そのへんが将来的に移植される可能性はあるんですか。

コナミ■ないとはいえませんし、あるとも明言はできない（笑）。ただ、いずれにしてもやるとしたら続編というイメージでとらえるんじゃなくて、メガドライブのオリジナルというようなとらえ方で考えています。メガドライブをもってるユーザーは、PCエンジンもスーパーファミコンももってる方が多いでしょう。そこでたとえば「パロディウス」を出すとしたら、そんなに新鮮味がなくなりますので、あえてそこまでやらないでおこうかなという……。でもユーザーからの「なぜだ」という声が多かったら、コロッと方向転換してやるかもしれない（笑）。

市場調査室　広報宣伝担当の早坂さん。コナミの走る広告塔として、すっかり業界有名人。励ましのお便りは「BEメガ コナミ係」まで。

コナミのメガドラ参入第1弾ソフトはT.M.N.T.に決定！

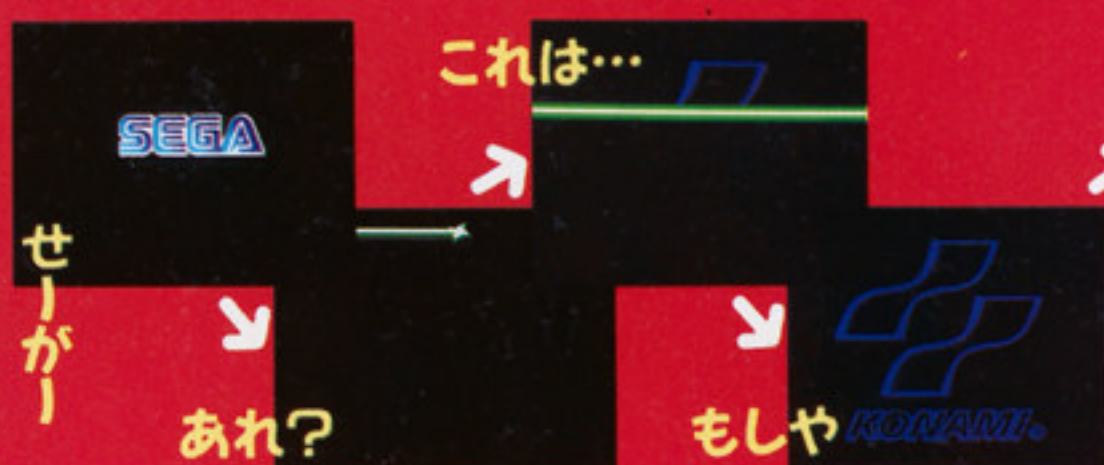
12月25日発売
価格6,800円

いま、時代はカメを待っている

ワールドヒーロー カメ忍者が大暴れ

コナミのメガドラソフト第1弾は、グラディウスでもゴエモンでもなかった！　今年の夏にスーパーファミコン版でも発売された、4人のカメ忍者が活躍するアクションゲーム「T.M.N.T.（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズの略。長い……）」だ。メガドラ版は原作のアーケード版やスーパーファミコン版とは違うオリジナルストーリーとなっている。しかし、硬派なゲーム展開を楽しむことができるぞ。ちなみにメガドラ版には「リターン・オブ・ザ・シュレッダー」というサブタイトルがついているのだ。些細な部分で他機種との差別化を計るあたり、シブくていいわ

オープニングデモより。日本人には皆同じに見えるカメも、米国人にとっては個性豊かな英雄だ。

ちなみに電源を入れると……

固定ユーザーのシビアな眼は無視できない

──すでにＰＣエンジンではＣＤソフトの開発を経験されていますが、MEGA-CD での開発予定はありますか？

コナミ■MEGA-CDに関しては、進めております。かなり先になるか、早くなるかはわかりませんけど、やはりいままでにないものを作っていきたいなと思ってます。ユーザーの方からは、アニメーションをふんだんに使ってくれとか、声優は誰を使ってくれとか(笑)、そういった要望はあるみたいなんですけど。ただ、それをすべてクリアして作ったとしても、それだけじゃないんじゃないかなあと思いますよね。確かにCD-ROMはすごい容量がありますから、それなりの要望を聞いたうえで開発はできますけど、なんかそれだけで本当にいいソフトができるのかなという気がします。当然いままでのアニメーションや、本体側のCPUとCD側のCPUをうまく使ってとか、トリプルで使ってみたいとか、いろんな形でありとあらゆるものをいま模索して、詰めてるような段階ですので、具体的にどんなものを作っているかは、まだお話できないんですけどね。

──ユーザーのなかにはＰＣエンジンの「スナッチャー」のようなものを望んでいる声もあるんですが。

コナミ■そうですか。ですが「スナッチャー」を移植するというのはないと思いますけど…。まあそれなりの根強い要望があれば、当然私どもも考えていきます。ただ、本当にすべてのユーザーに満足していただくためには、そう簡単には作れないですよね。ＰＣエンジンの「スナッチャー」自体も完結編といっていいものになってますし。

──もし続きを作ろうと思っても、完結していたら作れないですね。

コナミ■ええ。作るとしたら「じつは、ＰＣエンジン版は完結していなかった」というところからスタートしなければならなくなりますよ(笑)。

──コナミさんは複数の機種を手掛けられているわけですが、メガドライブのユーザーにはどんなイメージをおもちですか。

コナミ■私の個人的なイメージとしましては、どっちかっていうとアニマック、要するにいろんなハードをもっている人が多いような気がします。つまりメガドライブもスーパーファミコンもＰＣエンジンももってるし、ＰＣ

開発本部　開発６部統括部長の桐田さん。メガドライブに命に賭ける男。愛称はキリちゃんだ！

JACもビックリ!! 本場仕込みの華麗なアクション

「T. M. N. T.」はキャラクターゲームでありながら、アクション性が非常に高い。プレイ感覚はメガドラ初期の名作「ゴールデンアックス」に通じるものがある。行動パターンが多彩ながら、操作はとても簡単。ときには、操作している本人さえ驚くような連続アクションをキメることができるぞ。キー反応も良好なので、ストレス解消にはもってこいだ。

当たって砕けろ(敵が)

ボタンは攻撃とジャンプとダッシュの３つ使用する。体当たりはダッシュ中に攻撃ボタンをポンと押せば繰り出せる。初級技。

キックの鬼となれ！

これは滑り込みキック。ダッシュやジャンプからの攻撃は、ジャンプの高さや攻撃ボタンを押すタイミングによって何種類かあるのだ。

魅せるアクロバット

中央は必殺攻撃を繰り出しているカメ。必殺攻撃は各キャラによって違うが、操作は共通だ。

息の根を止める荒技

「トムとジェリー」のドルーピーのように、敵を連続で床に叩きつける技。この技を出すには、間合いとタイミングが命。

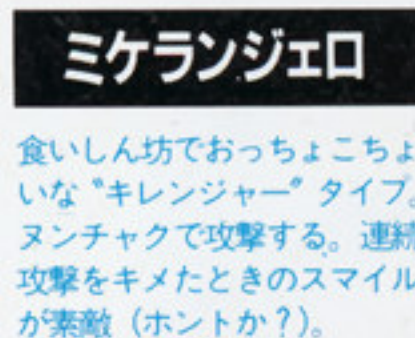
注・カメもマンホールに落ちる

This cave is creepy.

ガラスの十代4人衆

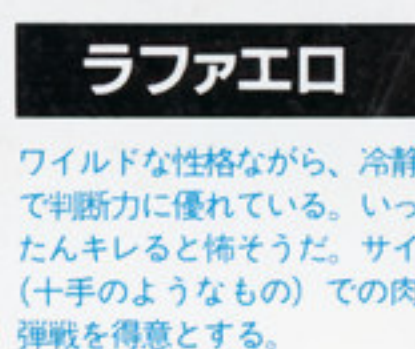
レオナルド

このカメたちのリーダー格。完全主義者だそうだ。武器は最もノーマルな剣。威力もまずまず、リーチもそこそこだ。気位いの高い人はコレを選べ。

ミケランジェロ

食いしん坊でおっちょこちょいな〝キレンジャー〟タイプ。ヌンチャクで攻撃する。連続攻撃をキメたときのスマイルが素敵（ホントか？）。

ドナテルロ

創造的天才で、頭が切れる。そんな彼の武器は、なぜか棒。リーチが長いので、うまく戦えばほとんどノーダメージで進めるだろう。

ラファエロ

ワイルドな性格ながら、冷静で判断力に優れている。いったんキレると怖そうだ。サイ（十手のようなもの）での肉弾戦を得意とする。

エンジンCD-ROM²もあると、いうよなね。なおかつ、アーケードゲームの好きなユーザーがウエイトとして高いでしょうから、そういう多機種を所有しているという面では、ゲームに対する見方が鋭いでしょうし、中途半端なものは出せないですよね。

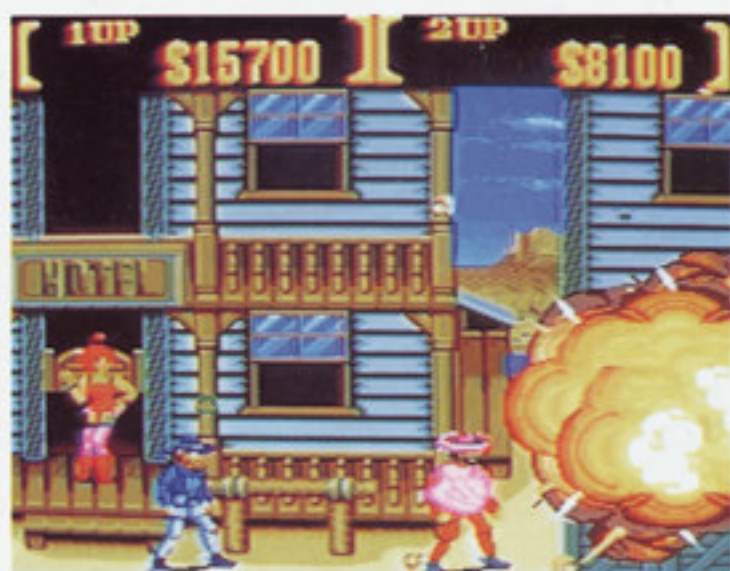
——メガドライブ市場の現状はどうとらえていますか。

コナミ■国内、海外と分けて考えた場合、国内に関していえば、「安定してる」っていう表現がいいのかどうか分からないですけどね（笑）。そんなに爆発的に伸びは期待できないと思うんですよ。しかし、固定ユーザーは確実に何十万人かはいるので、需要はちゃんとある。海外に関しては、なかなか国内のほうに情報が回ってこないんですけど、わりとアメリカやヨーロッパなんかも順調に伸びてるし、新しいユーザーは全世界的にかなり増えつつあると見ています。

——現実にメガドライブのソフトを開発してみて、どんな印象がありますか。

コナミ■私ひとりではプログラムもできないですし、デザインも、絵も書けない。すべてにおいて管理、統括しているだけなんですけど、まあ基本的には開発者の声としては「作りやすい」ということですね。

——最後に、待ちかねていたユーザーにひとことお願いします。

コナミ■長らくお待たせいたしました、ということで。いままでいろんな形で手紙とかいただきまして、早く希望をかなえられるようにとずっと思っていたんですけど、やっと（笑）みなさんの期待にそえるようになりました。ま、あとはどんなソフトを出すかということだけです。これからいろんな形でみなさんの意見をいただかなくてはならないなと思っています。これからもコナミを応援してください。

「サンセット・ライダーズ」これも「T.M.N.T.」と同様にアーケードからの移植作品だ。日本での発売日はまだ未定。

KONAMI社史

1969年　創業
1977年　「デストロイヤー」（V）発表
1981年　「スクランブル」（V）発表
1983年　「ハイパーオリンピック」（V）発表
1985年　「ツインビー」（V）「グラディウス」（V）発表。FC参入。「イー・アル・カンフー」（FC）「けっきょく大冒険」（FC）発売
1986年　「沙羅曼蛇」（V）、「ウェック・ル・マン24」　発表。「がんばれゴエモン」（FC）「悪魔城ドラキュラ」（FC）発売
1987年　「魂斗羅」（V）「A-JAX 」（V）発表。「エスパードリーム」（FC）発売。
1988年　「グラディウスII」（V）発表。「ワイワイワールド」（FC）「魂斗羅」（FC）発売
1989年　「グラディウスIII」（V）発表。GB参入。「モトクロスマニアックス」（GB）発売。「激亀忍者伝」（FC）「悪魔城伝説」（FC）発売。
1990年　「パロディウスだ！」（V）発表。ＳＦＣ参入。「グラディウスIII」（SFC）発売。「摩陀羅」（FC）「T.M.N.T」（FC）発売。
1991年　「XEXEX」（V）発表。PCエンジン参入。「グラディウス」（PC）「沙羅曼蛇」（PC）発売。
1992年　「HEXXION」（V）発表。「パロディウスだ！」（SFC）「T.M.N.T.」（SFC）発売

そしてコナミの歴史にメガドラ参入の1ページが刻まれた……

ステージ1の超音速紹介

開発途中バージョンではステージ１とステージ５の一部しかできていなかったので、今回はステージ１の展開をダイジェスト風に紹介してみました。これだけでも、十分ゲームの雰囲気が伝わってくるでしょ？

地下道でハッスル

カメたちの冒険は地下道から始まる。小モノの敵がけっこうジャマだが、そんなに気にせずガンガン進め。

ストリートでファイター気分

地下道の行き止まりで６機のロボットを全滅させると舞台は地上に。道中、好物のスペシャルピザが……。

下水道はエイリヤ～ン

お次はいかにもな感じの下水道。水中からエイリアンみたいな動物が襲ってくるので、慎重に進もう。

ボスはレーザーヘッド（勝手に命名）

ステージ１のボスキャラは、ある程度ダメージを与えると四つんばいになって突進し、ナイフを投げてくる。かなり危険だ。

カメたちの行くところつねに戦いあり……

メカメカしい建物内部を進むメカ、いや、カメ。でも、何でカメなんだろう（突然我にかえるヤツ）。

エレベーター内で暴れちゃいけませんとしつけられたけど、敵が同乗してるときは例外だよね。

"ANIME"と"COMIC"のビミョーな違い

「だから何？」といわれそうだが、このゲーム、プレーヤーキャラの色がアニメ版とオリジナルコミック版の２タイプから選べるのだ。その日の気分によって使い分けよう。アメリカンな気分でプレイしてもいいゾー！

←こちら ANIMEモード

→こちら COMICモード

Sega Falcom

お待たせ、ついに5タイトル発表!

セガ・ファルコム

祝! セガ・ファルコムタイトル決定! さっそく矢野取締役に新作のウリ、戦略などを聞いてみた!

──セガ・ファルコム発足以来、1年以上、ついにタイトル発表というわけですが、この5タイトルに決定された理由は?

矢野 もちろん、企画レベルではもっとたくさんの日本ファルコムタイトルが動いていますが、今セガ・ファルコムで考えていることは世界中のどこででも、受け入れられるような作品を作ろうということ、すなわち自分たちの得意な分野のソフトをていねいに作り、世界中で楽しんでもらえるようにすることです。具体的にいうとワールドワイドに、とくにアメリカやヨーロッパでのSEGA-CD(MEGA-CDの海外版)の発売に対応していくことを考えました。それをもとに日本ファルコムのタイトルのなかでどれが一番適しているかプライオリティを検討したのです。

──すべてオリジナルのサブタイトルがついているようですね。

矢野 セガ・ファルコムが、日本ファルコムのタイトルを完全移植するということだけではなくて、日本ファルコムのヒットシリーズをセガ・ファルコムなりに解釈しなおして、ある意味でいったらまったく違う形で料理していくいうことです。日本ファルコムのタイトルでも、あくまでゲームに対する考え方も視点も違うということをあえて強調したかったのです。そのなかでも「ぽっぷるメイル」をリメイクした「シスターソニック」。これは、ソニックのお姉さんという意味ではなくてソニック・ファミリーの親戚の女の子みたいな感じなんです。こうしたキャラを作って「ぽっぷるメイル」をリメイクする意味は、ソニックというキャラクターは、世界中で人気があるしこれを利用しない手はないということです。進行的にも「シスターソニック」が一番進んでいます。

──この5タイトルは、海外と同時発売になるのですか?

矢野 基本的にはアメリカ先行です。ただ、「シスターソニック」に関しては、英語版を作ってその日本語字幕入りバージョンをほぼ同時に出す予定です。海外版をそのままのイメージで日本発売しても通用するような作り方をしていますから。ほかは、海外先行です。

──「シスターソニック」と「ぽっぷるメイル」の関係がセガ・ファルコムは、ただ単に日本ファルコムのソフトを移植するだけではないというポリシーが一番出ているわけです

矢野一隆取締役

セガ・ファルコム通信に毎回登場する ご存知、矢野さん。本格始動したセガ・ファルコムのポリシーを熱弁!

シスターソニック(ぽっぷるメイルSCD改)

●93年夏発売予定/MEGA-CD

メイルがソニックキャラで!

「ぽっぷるメイル」をもとに、ソニック・ファミリー初の女性(?)キャラクター、シスターソニックが主役として登場するARPG。主人公が賞金稼ぎであることは変わらないが、シスターソニックは、メイルみたいなかわいらしいキャラクターではなく、もっと大人のお姉さん。コケティッシュでセクシーな魅力に期待! もちろんストーリーもキャラに合わせて書き下ろし。オリジナルより、さらにアクション性を高め、CD-ROMゲームならではのアニメーションや音声もバッチリ。海外とほぼ同時に、国内でも日本語字幕入りバージョンを発売する予定だ。

ところで、オリジナル版ぽっぷるメイルは

エルフの女の子で、賞金稼ぎのメイルが繰り広げる冒険活劇ARPG。メイルは、ちょっぴりドジだけど、男の子に負けないガンバリで、世界の危機を救うべく立ち上がる。日本ファルコムらしいていねいな作りと、これまでのARPGよりさらにアクション性を高めた作りにやりごたえを感じる。

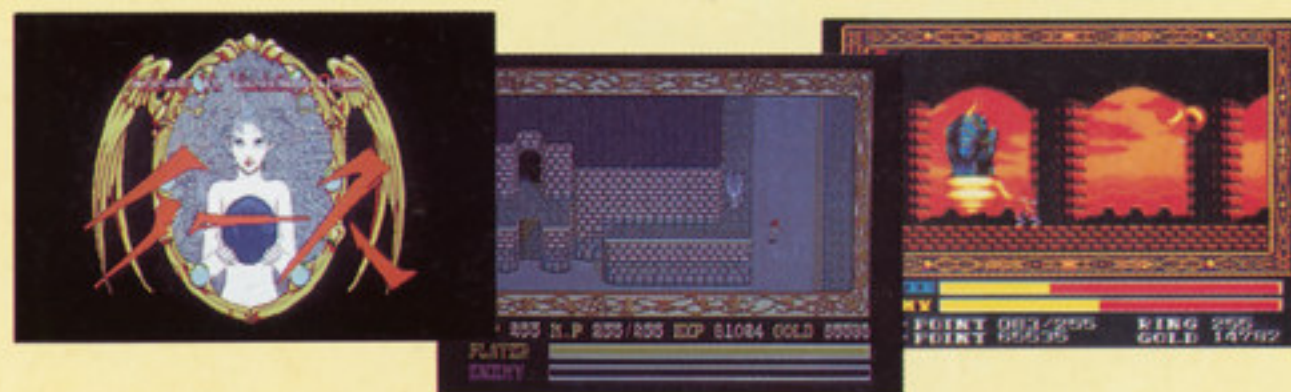
イース・マスク オブ ザ サン(YsⅣ)

●発売日未定/MEGA-CD

イースⅣ、MEGA-CDで登場!

今年1月、PCエンジンCD-ROM版「イースⅣ」の発表を見て、指をくわえてくやしがったメガドラユーザーも多かったはず。しかし、セガ・ファルコムはユーザーを裏切らなかった。やってくれますMEGA-CD版「イースⅣ」登場だ! 好評だったⅡのシステムを発展的に継承、またシナリオ面でも、前回までの作品をはるかに凌ぐ壮大な規模でアドルの冒険を描く。そしてしかも加藤社長自らプロデュースし、シリーズの集大成として、またⅣの決定版として総力をあげて制作に臨むという。

ところで、イースシリーズ1~3作めは

ドラゴンスレイヤーシリーズと並び、日本ファルコムが誇るARPGの看板シリーズそれがイースだ。Ⅰ、Ⅱではトップビュー、そしてⅢではサイドビューへと進化。忘れられない数々のヒーローやヒロインを生んだ。

が、「スーパー大戦略３」は日本ファルコム作品ではなく、異色に感じられるのですが。日本ファルコム作品以外も制作していくのですか？
矢野　セガ・ファルコムは、必ずしもファルコムソフトをリメイクしたりアレンジしたりするだけではないということです。ほかのゲームにもどんどんチャレンジしていくという証しですね。セガのタイトルのシリーズにも面白いものがあればセガ・ファルコムのポリシーのなかでどんどん制作していく。これは、日本ファルコムにとってもセガにとっても新しい試みというわけです。また、セガ・ファルコムは単にゲーム制作をするだけの組織ではないんです。ほかのソフトハウスと協同でセガ・ファルコムらしさを出したソフトの開発やプロデューシングなども積極的に行なっていきます。もちろん外部に優秀なチームが入れば、そことの連携というのは積極的に考えています。もともと、日本ファルコムのゲーム作りのポリシーにセガが共感して、いっしょにゲームを作ろうと文字どおり無からスタートしてできたのがセガ・ファルコムなのです。セガの開発チームでも、日本ファルコムのチームでも出せない新しい試みでカラーを出していくのがセガ・ファルコムの存在意義だと思っています。
――第１作めが来年夏。その後はどのようなペースでゲームを出していくのですか？
矢野　来年以降は、ワールドワイドな視野で年間３タイトル以上をめざしていきます。世界的にMEGA-CDのハードを引っ張るラインナップをそろえる予定です。最後に一言いわせていただければ、タイトル発表が遅れたのは、ともかく中途半端な形でゲームを作ったり発表したくなかったということで、お待たせしてごめんなさい。セガ作品ではできないイメージ、そして日本ファルコムが作ってきたパソコンソフトを越えるようなCD-ROM媒体のゲームを目指していきますので、よろしく！

スーパーブランディッシュ

●'93年夏発売予定／MEGA-CD

システムもパワーアップ！

オリジナルのパソコン版も、もともとアクション性の高いゲームだったが、さらにアクション要素を派手にした作りを目指している。現在、ストーリーやキャラクターを海外向けにリメイク中。キャラに関してはかなりリアルタッチなものになりそうだ。オリジナルの長所を抽出し、MEGA-CD版の機能をフルに生かし、操作もすべてマウス対応。また、よりリアルさを強調するなどのシステム的な改良も行われる。MEGA-CDソフトらしくストーリーを重視して映画的演出を意識した仕上がりになりそうだ。とにかく、他の家庭用マシンに移植されていないだけに期待度大！

ところで、オリジナル版ブランディッシュは

日本ファルコムのこれまでのRPG作品の面白さを凝縮したARPG。マウスで操作することができるARPGはこれまでになく注目を集めた。ひたすら地下迷宮を戦いながら巡っていく。パソコン版では、どうしてもマップのなかだけの画面になりがちだったが、果してMEGA-CD版はどうなる!?

ハイパーロードモナーク

●'93年秋発売予定／MEGA-CD

練りに練ったロードモナークを

近々スーパーファミコン版も出るが、実をいうと「ロードモナーク」はセガ・ファルコムの加藤社長（もちろん日本ファルコムの社長でもある）のお気に入りのソフト。パソコン版では、画面が単調だったのでグラフィックやマップなどをグレードアップしたり、コマンド体系を段階的に分け、さらに違った楽しみができるようにするなどシステムを改良。CD-ROMの特徴であるサウンドやビジュアルよりはゲーム本体の充実をはかり、加藤社長の思い入れとアイデアが詰まったデキになりそうだ。もちろんCD-ROMの容量を生かしマップの数や規模も大きく、最強の移植作になるはずだ。

ところでオリジナル版ロードモナークは

ファルコム創立10周年を記念して発売されたリアルタイムSLG。４カ国のひしめく国をすべて自分の領土にするのが目的。領地を開拓し、兵士を集め、敵国を攻撃する。また、マップエディット機能がついており、オリジナルのマップが作ることも可能。アドバンスドロードモナークも発売中。

スーパー大戦略3SCD

●'93年夏発売予定／MEGA-CD

大戦略シリーズ最新作！

セガのヒットシミュレーションシリーズの最新作だ。タイトルに３とあるがシステムソフトの「大戦略III」の移植作ではない。基本的なシステムは「スーパー大戦略」や「アドバンスド大戦略」と変わらない。ただし、アドバンスドと違い、現代戦をテーマにしている。思考ルーチンもシステムソフトの協力を受け、ますます強化された。湾岸戦争の結果を踏まえた最新データや用兵、戦術が取り入れられ、ステイルス戦闘機などの最新兵器も盛りだくさんに登場!?
もちろんマップの数や広さも、CD-ROMならではのスケールになるはず。ポスト湾岸戦争後のウォーシミュレーションの決定版を狙う。

ところで、大戦略シリーズ１、２作目は

スーパー大戦略

アドバンスド大戦略

パソコンの名作にメガドラならではの戦闘シーンをつけ加えた「スーパー大戦略」。シリーズ２作目の「アドバンスド大戦略」は、第二次世界大戦をテーマにユニットの改良、進化といった概念を組み込んだ。どちらも今だにメガドラの定番SLGとして高い評価を受けているロングセラーだ。

SONIC! SOFTWARE PLANNING

半年の沈黙を破りシャイニング・フォース外伝登場

株式会社ソニック

「シャイニング・フォース」に続く第2作めはなんと、ゲームギアのSF外伝！　そこでさっそく高橋社長にインタビュー。

──第2弾が「シャイニング・フォース外伝」ということですが、ゲームギアソフトでやることは、以前から決定していたのですか？

高橋　もともと、ゲームギアソフトを作ってくれという話はあったんですが、やっぱりそれ相応のものが作りたかったのでなかなか着手できなかったんです。今回の外伝の発表は、前触れというか、やっとタイトルが発表できた第1弾です。実は、メガドラの「シャイニング・フォース」第2弾のほうも作っていて、やっとシステムが固まり、全体のお話の5分の1ぐらいができあがったところなんですね。

──や、やっぱり。進行状況のほうは？

高橋　ゲームギアの外伝とちょっと、ずれて制作を始めました。来年の夏ごろ発売を予定しているのですが、メガドラの前作をプレイしてくれた人たちは、それまで、ゲームギアの外伝をやって待っていてください(笑)。ゲームギアの外伝もシナリオは完全書き下ろしで、移植版ではありません。戦闘の場面のアニメーションを見ていただいてもわかるようにゲームギア版として手を抜いて作ったものじゃありません。

──来年以降は、どのようなペースでソフトを出していくのですか？

高橋　実は来年から再来年の3月ぐらいの間に、5～6タイトルを予定しています。3カ月に1タイトルぐらい出すペースじゃないと間に合わないんですけど……。

──それはシャイニング・シリーズ以外でも。

高橋　そうですね。メガドライブでもシャイニング・シリーズ以外にも、おっと驚くようなタイトルもあります。

──ジャンル的にはどうなんですか？

高橋　RPGとは、限りません。それとソニックの内部スタッフ以外と協同で作るものもあります。ソニック自体も開発部隊をもっているわけですが、なるべく我々がもっている企画力を生かした形でいろいろなゲームを数多く手掛けたいと思っています。もちろん、ゲームギアの外伝も続編を作ります。セガの関連会社でもありますし、ハードに対して責任をもった対応ができるようなラインナップにしていくつもりです。そういう意味では、いずれMEGA-CDもという気持ちでいるんです。

高橋宏之社長

ソニ通でおなじみの高橋さん。取材にうかがったときは、ちょうど新社屋に引っ越したばかりだったのだ。

これがソニックの新社屋！

シャイニング・フォース外伝はゲームギアとは思えないデキ！

「シャイニング・フォース外伝」を一言でいえば、ゲームギアソフトとは、思えないほどハイパーなデキ。基本的なシステムは、メガドラ版を踏襲(とうしゅう)しているだけあって、大迫力だった戦闘時のアニメの健在。しかも、思考時間もメガドラ版なみの速さを保っている。シナリオは、完全書き下ろしなのだがメガドラ版の少し後の時代といったノリになりそうだ。だからメガドラ版をプレイしたユーザーなら、そこかしこで懐かしさが感じられるハズ。登場キャラは基本的に外伝オリジナルだけど、もしかするとメガドラ版に登場したキャラも出てくるかもね。メガドラ版同様〝転職〟もあるし、メガドラ版にはなかった新種族もいるぞ。また新モンスターも続々登場予定なので楽しみにしていてくれ。

ところで、この外伝。高橋社長の話ではマップやシナリオのボリュームはメガドラ版の約8割。しかもメガドラ版にはなかった〝ある仕掛け〟が組み込まれているという。詳細(しょうさい)は、まだ不明だがゲームギアの枠を越えたソフトになりそうだね。続報を待ってくれ！

●セガ／12月18日発売／5,500円／4M＋BB／ゲームギア

主人公　獣人　ウェンディ　アピス

戦闘シーンのアニメもこのとおり。これでゲームギア!?　といったデキでしょ。

あのタクティカル・バトルが、ゲームギアで再現される。思考時間も速いぞ。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

聖魔伝説3×3EYES
最初の町はやはり香港だった

セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

約束どおり、今月は3×3情報をドバコ～ンとお送りする。オープニングはまだだが、最初の冒険の地の情報はタンマリだ。

パイ、八雲、人化の法を求めて香港を訪ねる

ようこそ香港へ。

待望の新作コーナーで、上位にくいこんで「3×3EYES」。みんなの期待に応えて、今月は冒険の最初の町となる香港を細かく紹介。これまで戦闘シーンやフィールドは公開してきたが、こういったシナリオに絡む町の情報を出すのは初めてだ。「3×3 EYES」の雰囲気をつかむためにも、見逃さないようにしてほしい。

聖魔伝説 3×3EYES
「3×3EYES」Characters ©高田裕三／講談社
Video Game & Computer Program ©1992 SEGA

さて、ゲームをスタートすると、まずオープニングデモが流れる。これがスゴイ。パイが日本で八雲と出会い、香港に旅立つまでを、なんと8分間のアニメで再現しているということだ。早く見た～い!!

香港島
EXCITING LAND Hong Kong

不死身となった八雲と、三只眼のパイが向かったのが、香港の妖撃社。ここの陳亜栗という人が、人化の法の秘密を知っているという。しかも陳亜栗は、行方不明の八雲の父・藤井教授の知り合いらしい。パイが人間になれなきゃ自分も人間に戻れないわけだし、陳亜栗捜しに精を出さないとね。香港にはいろいろなお店と情報が交錯しているので、1人1人丁寧に話を聞いていこう。

まずは妖撃社の陳亜栗を捜すのだ!!

? 妖撃社って何をしている会社?

香港はかなり大きな都市だが、妖撃社と陳亜栗は知らない者がいないくらい有名だ。妖撃社は、もともと妖魔などのオカルトものをあつかう出版社ということ。季刊「妖撃」がメインの雑誌で、そのほかにも除霊や退魔でお金儲けをしているらしい。

妖撃社っていうと、あの陳亜栗の会社ね。

妖撃社が有名なのか、陳亜栗が有名なのか？とにかくほとんどの人が知っているようだ。

妖撃社ってのは名前の通り妖魔を撃退する会社らしい。しかし今時、妖魔なんてねえ。

妖魔を撃退するから妖撃社。単純なようで、奥が深い。妖魔あるかぎり、妖撃社は死なず。

香港はじつは旅の基点となる町なのだ

最初の町香港は、意外と旋設が充実している。武器屋・道具屋・病院・薬屋はもちろんのこと、呪符屋やなぜか肉屋や魚屋まである（実際には買い物はできないけど）。あとで紹介するが、妖撃社内にはさらにいろいろなモノがあるので、旅の準備はほとんど〝おまかせ〟だね。妖撃社の１Ｆ受付はセーブポイントになっているが、ほかの土地からでも電話１本でセーブできるようだ。ここは後でも何度か寄ることになるので、要チェック。

この辺って妖撃社があるせいか
妙に妖魔に詳しい人が多いのよ。
私もその一人だけど・・・。

妖撃社の左隣りのビルは学生寮になっている。しかも、女学生のみとはヨダレもの。

いらっしゃいませ。
このビルの２階は病院、
３階は薬屋です。

妖撃社の右隣のビルには、テナントとして病院と薬屋さんが入っている。お世話になりたくはない。

いたぞ、陳亜栗だ!!

非常に評判がよくない陳さん。「妖撃」の編集長兼モンスターハンターというスゴイ肩書の人がノゾキとは……。

ワタシ、今、いそがしいアルよ。
おおっと
こうしちゃいられないアルね

こおんの、どスケベ陳亜栗っ！！
あら違う人じゃないの。
あんたがのぞいてたの？

でも結果オーライ

噂の妖撃社では……

ただでは入れぬ妖撃社。しかしノゾキの陳さんを見つければ、なかへ入れるようになる。でも陳さんは逃亡したのか不在だ。

受付：
あ、亜栗さんですか？
亜栗さんならほんのさっき出かけましたけど・・・。

陳さんがいないので、２Ｆの編集部へ行き、鈴鈴さんに話しかけよう。条件が揃っていれば仲間になってくれる。

昨日、何かすごい妖魔の正体を
突き止めたといって出て行ってから、
まったく連絡がないのよ。

鈴鈴が加わる！

1F 荷物預かり所

こちらでは
荷物を預かります
どうしますか？

もちものには制限があるので、ここを有効に使おう。

BF 地下倉庫

ここは地下倉庫だ。
やべぇ ものなんかも
亜栗さんのＨなビデオも
たくさん隠してあるってウワサだ。

ここには陳さん秘蔵のＨビデオがあるらしい……。

1F 受付

ごめんなさい、
このバージョンでは
セーブできないのよ。

受付は、セーブポイント。遠方でも電話一本でOK。

2F 仮眠室

お泊まりは
１０＄になりますが
よろしいですか？

編集にはつきもの泊まり。BEメガはイスが仮眠室だ。

もち、お店も充実!!

武器屋

いらっしゃいませ
どういった御用でしょう？

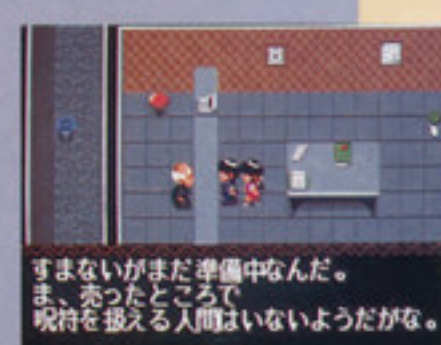
もちろん武器を売っているお店。最初は100しかお金をもっていないので何も買えないが、買えればこのへんの妖魔なんかへっちゃらさ!?

道具屋

いらっしゃいませ
どういった御用でしょう？

薬屋が別にあるので、薬草なんかはたぶん売っていないのでは？　何に使う道具を売っているんだろうか。いまのところは不明だ。

呪符屋

すまないがまだ準備中なんだ。
ま、売ったところで
呪符を扱える人間はいないようだがね。

呪符を使える者だけが買えるようだ。呪符はファンタジーＲＰＧでいう魔法のこと（？）。早く成長させて呪符を使ってみたいものだが……。

肉屋

魚？　そんなヤツぁ山ほどいるぜ。
それより肉買ってけよ、肉!!

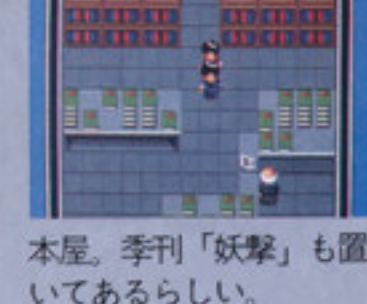
華麗なる肉さばきを誇る町一番の肉屋。肉を買っていけというわりには、売ってくれない。きっぷがいいだけが取柄といえるかな？

魚屋

見よ!!
中国四千年の魚さばきっ!!

華麗なる魚さばきを誇る魚屋。肉屋のコックとはライバル関係にあるらしく、つねに新しい〝さばき技〟を研究している。魚は売ってくれない。

まだある?のお店

ちくしょう!!
ヨガ野郎や軍人に
負けてたまるかっ!!

ゲーム屋。少年が入りびたっている。

本屋。季刊「妖撃」も置いてあるらしい。

九龍島

MYSTIC LAND KWLOON

鈴鈴さんを加え、陳編集長探しを再開した２人。香港の町の人たちに話しかけると、意外と簡単に情報が手に入るはずだ。そのなかでも重要なのは、〝陳さんが九龍へ向かった〟

げ、李鈴鈴!!　九龍に行くのか？
陳亜栗も昨日、ここを通っていったぞ。

通行人に「ゲッ」といわれる鈴鈴さん。ひょっとして町のやっかい者？

九龍教は何やらキナクサイのだが……

ことと〝九龍では妙な宗教が流行っている〟ということ。実際に九龍へ近づくにつれ、その宗教〝九龍教〟のキナクサイ話は多くなってくる。九龍へ向かったという陳さんも、じつは九龍教の調査をしているらしい。陳さんが眼をつけるということは、何か妖魔が関係しているのだろうか。

アヤシイ!!

最近このビルの中から
妙なうめき声が聞こえてくるんだ。
恐ぇーよぉ。

うめき声が聞こえるということは、人がいるということだけど……気になるぞ。

通称〝ゴーストビル〟の入口は、コンクリートで閉ざされている。そのわけは…知らんっ！

九龍教は邪教なのか？

最近、行方不明になる奴が多くてな。
九龍教の奴らがいけにえの儀式を
行ってるんじゃないかってウワサだ。

これはただならぬ話だ。ウワサにすぎないかもしれないが、調査してみる価値はあるな。

九龍教？
結構、信者って多いみたいよ。
ま、世紀末だしね。

九龍教って世紀末に救世主が降臨して信者のみを救う的な教義の宗教だったのだろうか。

「3×3EYES」気になるあのこと そのこと 聞いてみよ

企画HEAVEN氏 "その後どう?"インタビュー

開発に入って早2年を経過しようとしている「3×3EYES」。その企画に携わるHEAVEN氏に、気になる進行具合や、内容などについて話を聞いてみた。

㈱セガ・エンタープライゼス 第二コンシューマ研究開発部 企画デザイン課所属 HEAVEN氏 もちろん本名ではない。

——まずは現在の開発状況を教えてください。

HEAVEN(以下HE)■アニメーションが10月末に終わる感じで、戦闘シーンは7割程度。現在はメインマップ関係の処理を重点的にやっています。

——アニメーションは枚数的にはどのぐらいになるのでしょうか?

HE■アニメーションは3500枚ぐらい。モンスター数はカラーチェンジを含(ふく)めて180体います。仲間になってくれるキャラはいま13人ですね。見ていただくとわかるのですが、普通のゲームよりモンスターのパターンがめちゃくちゃ多くて、一体あたりの原画は300枚くらいあったんですよね。いまは減(へ)らしていますが、FFくらいキャラを小さくすれば楽だったのにね、という話をしてたくらいですよ(笑)。

——正面のまま戦ってアニメするのと、横画面でアニメするのとでは、横にしたほうがパターンは多くなるのでしょうか?

HE■そうなんですけど、正面向きですでにマックス9パターン使ってるんですよ。これだけでも普通より多いですよね。しかも、横になると武器によって動きが全然違うので、たとえば素手(すで)のときは殴(なぐ)りにいくし、手刀の

「3×3EYES」インタビュー4つのキーワード

①アニメーション

驚くべきパターンをもつ「3×3EYES」の戦闘シーン。ここに紹介するのは氷山の一角にすぎないが、武器、キャラクターによる動きの違いに注目してほしい。

アニメーションも充実。オープニングはなんと8分だ。

フロントからサイドへ移行

②NPC(ノンプレイヤーキャラ)

物語の途中で参加してくるサブキャラのこと。MEGA-CD版では、原作にないキャラも高田裕三氏が画(か)き下(おろ)した。自分で動かすことはできないがその局面では非常に重要で、おろそかにはできないキャラクターなのだ。

プレイヤーキャラの代表:八雲

三只眼を守るという役目からも、八雲はこの物語の堂々とした主役といえるだろう。

NPCといえばサティ

東南アジア、またはインド系の娘さん。この娘がどう関わってくるのか、乞うご期待!

ときには斜めに切れ込む感じだし、剣なら剣で違う。さらに魔術にもそれぞれに対していくつかのエフェクトがありますから、その数がハンパじゃないんですよね。
——戦闘画面はぜんぶ横でやるんですか？
HE■一応そうなります。でも、最初は面白くても後半は辛くなってくることがあると思うので、そこを解消するために正面向きでも戦闘できるようにしています。コマンドのなかでモードというのがあるんですけど、正面かアニメ戦闘を選べるんですよ。それと、戦闘シーンで自動戦闘・手動戦闘・逃走というのがあって、自動にするといわゆるＡＩで戦ってくれる。ＡＩというと、みんな勘違いしてしまいそうですが、うちはそれをウリにはしていません。
——いままでのＡＩというのは、コマンド入力より負ける確率が高いですよね。
HE■そうなんですよね。バランスの問題なんですけれども、こいつはかなり賢んです。でもマニュアルのほうが当然楽しいわけですから、ＡＩだけをクローズアップしないようにしています。いまは、これに熟練値という概念をもち込もうとしてるんですけど、これは同じ敵と戦っていくなかで、ある一定数まで達すると、そいつとの戦い方を覚えた、という形になるんですよ。術の場合も、相手の弱点を見極めたうえで、自分が覚えている術のいちばん効果的なものを使うという概念が、ＡＩのなかに入ります。
——スーパーファミコン版とのストーリー的な共通点はあるんですか？
HE■スーパーファミコン版のほうは原作の6巻ぐらいからの話ですよね。というのは、僕たちがやっている1巻から5巻というのはゲームにするのが難しいんです。アドベンチャーゲームには使えるんだけど、ＲＰＧはやりにくい。なぜなら原作では3巻以降、パイがいなくなって、綾小路葉子という人格も出てきて、3つの人格を表現しなければならないからです。これはゲームを作るほうもしんどいけど、ユーザーも区別できなければ、世界観に入れなくてそれっきりということもあります。高田さんに監修してもらったというのはそういうところからなんです。ということで、うちのゲームでは、1〜3巻分を9時間ぐらいで解決する感じになっていますが、別の解法になってます。基本的に原作をベースにしてますが、高田さんの監修で、ストーリーはオリジナルに近いですね。オチなんかもかなり変わっていますよ。ただし、これは本編とはぜんぜん違うモノですし、マルチエンディングということもありません。
——続編の予定などはあるのでしょうか？
HE■それもみなさんに聞かれますけど、続編はいまのところ予定はないです。「3×3ＥＹＥＳ」はこれで一旦終結を見ましょうということでエンディングを作っていますので、次の話はあまり考えないでやっています。
——期待している読者になにかひとことお願いします。
HE■原作を知ってる人も知らない人も楽しめて、なおかつロールプレイングのなかで、新たなものを作ろうという意識で作っています。お待たせしてますけれども、見捨てないでもうちょっと待っていてください。本編でお返しできると思いますので。

「3×3EYES」声優陣

パイ(三只眼)	林原めぐみ
藤井八雲	辻谷　耕史
鬼眼王	井上　和彦
季鈴鈴	折笠　愛
ジェイク	田中　秀幸
ベナレス	小杉十郎太
呪鬼	永井　一郎
黄夫人	滝沢久美子
藤井教授	西村　知道
スティーブ・龍	銀河　万丈
ハズラット・ハーン	西村　智博
グプター	速見　圭
ゲイバーのママ	小野　健一
美星	渡辺久美子
サティ	三石　琴乃
ガルガ	古田　信幸
ナパルバ	高木　渉
妖魔	森川　智之
執事	中　博史

③ＡＩ戦闘

フロントビューで、自動（ＡＩ）、手動（個別コマンド入力）、逃走を選べ。

手動にした場合は、おのおの攻撃する相手と、攻撃方法を選ぶのだ。

ＡＩというと思い出すのは、ＦＣのドラクエシリーズ。あれは〝ガンガンいこうぜ〟などのＡＩコマンドを選ぶことで、戦い方を変えるもの。たしかに敵と戦っていくなかで敵が苦手とする魔法などを優先的に使うよう覚えるようだが、イマイチ信頼できなかったのも事実。ところが、「3×3ＥＹＥＳ」のＡＩは大層賢いらしい。手動戦闘より楽に勝てるというから驚き。でも、ＲＰＧの戦闘本来の楽しみかたというのは、コマンド入力っていうのは間違いない。だから、ドラクエⅤでもコマンド入力できるようにしているし、このゲームでも自動戦闘のレベルをちょっと下げているということ。贅沢な話だ。

「ドラゴンクエストⅤ」（ＳＦＣ）のＡＩコマンド一覧だ。

戦うことで熟練度がＵＰする「ファイナルファンタジーⅤ」（ＳＦＣ）。

④綾小路葉子

パイはベナレスと一騎討ちし、パイとパールバディー三世という2つの人格を封じられた。記憶を失った彼女は、4年もの間、平凡な女子高生綾小路葉子として暮らす。このあたりは非常に複雑だが、高田氏の味つけも興味深い。

単行本は講談社ヤングマガジンより現在12巻まで出ている。

ウルフ・チームMEGA-CD PRESSスペシャル

「サンダーストームＦＸ」そして「タイムギャル」で波に乗ってるウルフ・チーム。今年後半から来年にかけてのラインナップは、なんと6本を数える。走りだしたら止まらない、そのパワーの素を秋篠事業部長に直撃インタビュー／

まっ MEGA-CDはですね！

ウルフ・チーム 秋篠雅弘さん

ウルフ・チーム事業部部長の秋篠さん。ウルフのゲームはCD-ROM媒体でこそ生きると、MEGA-CDにかける意気込みをさながら連射ボタン・オン状態で熱く語ってくれた。

怒濤の新作タイトル！

――現在発売予定のタイトルが６つということで、セガと並びそうなタイトル数。サードパーティーではピカイチだと思うんですが。

秋篠　MEGA-CDの立ち上げ当初から、CD-ROM媒体であること、そしてハードの性能からMEGA-CDに賭けていました。以前からの計画が形になって一度に発表できる段階になったというところですね。現状では、MEGE-CDの開発部隊として、セガさんと比較しても最強のライン数とパワーをもっていると考えています。

――ラインナップを見ると、自社のパソコンゲームからの移植、そしてＬＤゲームの移植、そしてアーネスト・エバンスシリーズなどのオリジナル。メディアミックスの「デバステイター」といったように非常に多彩ですね。

秋篠　自社のパソコンゲームの移植は、やはりユーザーからの要望も強いですし、パソコンのゲームのユーザー層もかなり変わってきています。家庭用ゲーム機でもウルフ・チームのパソコンゲームをやってもらいたいということですね。確かに移植しやすいということもありますが、実際、「天舞」で使っているマルチウィンドウなどは技術的にもかなりの水準でないとできないんです。

そしてメガドライブで育てているオリジナルキャラクター、アーネスト・エバンスやアネットに関しては一番大事にしたいラインだと思ってます。来年１月予定の「アネット再び」は、ストーリー自体かなり練ったものになります。あとはシステムの部分でただの美少女アクションゲームじゃないということをどう見せるかということを詰める段階です。とにかくアーネスト・エバンスとアネットという２人のキャラクターは、アクションゲームにとどまらずどんどん活躍させたいですね。

またＬＤゲームの移植に関してはMEGA-CDとハードの力を見せるという意味があるわけです。「サンダーストームFX」と「タイムギャル」でMEGA-CDのパワーをＰＣエンジンでは実現できないレベルで出せたということですね。当社としても画像取り込み技術と動画を表示する技術の２つが課題なのですが、解像度、色数の技術もどんどん上がってますし、取り込みの技術も「サンダーストームＦＸ」と「タイムギャル」では大きな進歩がありました。「ロードブラスター」では、さらにバージョンアップしてますし、バイノーラルもサンプリングレイトが２倍になってます。

――「デバステイター」のようなメディアミックス作品に関しては？

秋篠　「デバステイター」では、タカラがＯＶＡ、ワーナーが音楽ＣＤ、そしてアスキーコミックでマンガ連載という形ですが、「デバステイター」の場合どちらかというとメディアミックス路線の実験段階ともいえます。来年度以降は、ウルフ・チームが主導権をもってメディアミックス的な展開を仕掛けるというようにもっていくつもりです。まだ、発表はしていませんが強力な隠し玉が、あります。楽しみにしててください／

ところで…… ウルフ・チームのアプロスって知ってる!?

ＢＥメガ読者たるキミらが、「アプロス」のことを知らなくても無理はない。なぜならこのゲームは、ＰＣ－98を中心として、11月以降からメディアミックス戦略を仕掛けていく壮大なる物語だからだ。一口にメディアミックスといってもいろいろある。この「アプロス」の場合は、ＰＣ－98ではアドベンチャーゲームとなり、鵺鮫氏の小説が11月9日の『ＬＯＧＯＵＴ』より連載となり、アニメビデオやイメージCDも計画中とのこと。ビデオのほうは、知る人ぞ知る森木靖泰氏がビジュアル監督をする。

気になる物語はというと、夢あふれるファンタジックな、いわばナウシカ的お話。アプロスに風の民と呼ばれる遊牧民がいて、飼い慣らした翼あるものに乗り、陸地から陸地へと旅して生活していた。そんなある日、風の民の一支族「白い風」の天幕に、翼あるものが落ちてきた。それは気を失った少女を守るように抱え、息絶えた。この少女を追って、ベルナゴンの兵士がやってきた……こんな感じ。こんな面白そうな物語だったら、メガドラにも移植してくれないかなぁ、なんて思ってしまうのだが……。

ムタア。天空に浮かぶ昆虫のコロニー"天の巣"で生まれ育った少女。昆虫と交感する。

ガリーカ・キーヒャ。ベルナゴン帝国に併合された小国の少女。

キースリン・テオフェル。ルフスカチャ法術院に所属する少女。法術士とは自然やアプロスの世界の成り立ちを研究する者だ。

トップをめざす

秋篠　MEGA-CDの初期に立てたラインナップ計画には確かに反省点があったと思います。ハード立ち上げの初期からすごいものを作ろうと思った場合には、期間がかかるのが当たり前なんですよね。ですから当社のスタンスとしては、とにかく出せる作品を出しながらそのなかでどんどん質を向上していこうとしたわけです。ですから初期の作品のなかには、現状でも不満が残るものというのはあります。その反省点の第１歩として「サンダーストームＦＸ」や「タイムギャル」があるわけです。作品を出さなければ何が悪かったのかという反省点がないと思うんです。次作への技術課題というのもユーザーからも望まれますし、制作者自体も何ができて何ができないかが把握しづらい。とにかく作品を出した分だけノウハウはどんどんたまってますので、アドバンテージは高いと思います。もともとウルフ・チームは、パソコンの時代から技術力をアピールしてきたのですが、家庭用ゲーム機では、なかなか認めてもらえなかったようです。今後はノウハウの蓄積を生かし、将来的にはナムコのシステム21で使っているような、ページタイリングを使ったゲームなどにも挑戦していきたいですね。とにかく世界的にトップを取れるようタイトルを狙い、MAGA-CDを世界的に引っ張っていく覚悟です。

というように「サンダーストームＦＸ」以降、さらにひと皮むけた感のあるウルフ・チーム、もち前の斬新な発想を武器にMEGA-CDで大暴れしそうだ。今後も、目が離せないぞっ！

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF

WOLF GAMERS 会員募集中！

これでキミもウルフ・ゲーマーだ！

GAMERS BOARD

GAMERS BOARD VOL.42

ユーザーとソフトハウスを結ぶ架け橋……それがファンクラブ！　固定ファンの多いウルフチームが、ついに決起だ！　大々的に会員（通称ウルフ・ゲーマー）を募集する。住所・氏名・年齢・性別・電話番号・職業を明記の上、年会費2000円を現金書留又は切手にて下記の住所に送ろう。〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル　ウルフチーム「WOLF GAMERS」係まで。

もちろん、アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲも開発順調！

以前にもお伝えした「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」のMEGA-CD版の写真が、ようやく手に入ったのでさっそく掲載。完成版はパソコン版Ⅰ、Ⅱ、Ⅲや「アークス・オデッセイ」の本編としては描かれなかった部分も加わる予定だ。詳報を待て！

Ⅰに登場したエルフの族長の娘ディアナ・フィレリアが再登場。

戦闘システムは、どうなる!? これも今後の楽しみってところ。

デバステイター
赤裸々な大胆ショット初公開

ウルフ・チーム／来年２月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ	50%	1人プレイのみ

ついに出た出たやっと出た。戦慄、興奮、超美麗のマルチメディアミックスソフトの画面写真を見て、その世界に浸れ！

ＯＶＡ（タカラ）、イメージＣＤ（ワーナー）、ガレージキット（海洋堂）のメディアミックス３種の神器を携えて登場する「デバステイター」のＭＥＧＡ－ＣＤ版の概要が見えてきた。ステージ構成は、ＯＶＡとリンクするような形で設計され、アクションとシューティングという大胆なステージ展開がキミを待っている。つまり、異なった爽快感を実現することで、各ステージにメリハリをつけ、ユーザーを退屈させないのだ。

細かい設定もこのゲームの特徴の１つだ。自機の性能や舞台背景はもちろん、乗組員の素性、さらには自機を開発した会社（ヤエス自動車工業）の所在地や資本金やグループなどなど、まるで会社案内でも見ているかのような凝りよう。

さらに、ビジュアルシーンの数々は、ＯＶＡで実際に使用した原動画で構成するという。〝ＭＥＧＡ－ＣＤでかつてなかったほどハイセンス、ハイクオリティ〟というんだから、そのスゴさがわかろうというもの。こういったゲームの作り方はウルフ・チームの得意とするところ。早くも期待に胸を膨らませているヤツがいるんじゃないかな？　待てない人は、イメージＣＤやＯＶＡを見ておくと、なおグーだ。

ゲーム自体、アクションステージとシューティングステージに分かれる。

プレイヤーの操る自機は、ヴェクターバーサス。写真は縦スクロールアクションステージか？

空間凶機！

こちらもアクションステージ。横スクロールメインのステージだ。敵の攻撃を避けてジャンプ！

ウルフ・チーム／来年1月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

アネット再び〜アーネスト・エバンス シリーズ〜

約1年ぶりに登場のアネットは3つ歳をとっていた……

上野哲也氏のコミック連載とともに華麗に駆け抜けていった美少女アネット。今、MEGA-CDで復活！ 待ってたぜBaby!!

あの アネットがMEGA-CDで蘇る!!

ギャルゲーファンよ、大いに喜びましょう

「サンダーストームFX」「タイムギャル」など、往年の名作LDゲームを次々とMEGA-CDに移植し、ごく一部で〝メガドラ界のMi-Ke〟との呼び声が高いウルフ・チーム(呼んでるのは、俺だけか？)。とはいっても、従来のウルフ・チーム色を完全に放棄(ほうき)してしまったわけではない。じつはLDゲームの移植作業のかたわら「エル・ヴィエント」の続編の開発をちゃーんと進めていたのだ！

最近メガドラユーザーになった読者のために説明すると、「エル・ヴィエント」とはウルフ・チームが約1年前に発売したサイドビュー画面のアクションゲーム。当時はそのゲーム性よりも主人公のアネット(17歳の美少女)のキャラクター性にユーザーの関心が集まり、良くも悪くも正当な評価が下されなかった。まあギャルゲーの宿命(しゅくめい)、魔力といってしまえば、それまでなんだけどね。

新作に話を戻そう。正式タイトルが「アネット再び」というこのゲームは「エル・ヴィエント」「アーネスト・エバンス」といった、アネットが登場する一連のゲームとストーリー的につながりがある(サブタイトルの「アーネスト・エバンスシリーズ」がその証拠)。

ゲームシステムは、「エル・ヴィエント」の格闘要素を強めたタイプだ。前作でイマイチだったアクション性が向上し、アネットの魅力を最大限に引き出すビジュアルが大幅に増えるとのこと。前作からのファンはもちろん、純粋に過激なアクションゲームをプレイしたい人も、決して損はしないだろう。

初公開！ これが「アネット再び」のゲーム画面だ。「エル・ヴィエント」同様、アネットの軽やかな動きが堪能できそうだ。

ついでに この人たちも蘇(よみがえ)る！

アーネスト・エバンス

米国のトレジャーハンター。メガドラ界のトレジャーハンターの草分け。

ジークフリート

前作では敵か味方かハッキリしなかったが、今回はどうなる？

アネットが登場した過去の作品

エル・ヴィエント

記念すべきアネットの初出演作品。主人公のキャラパターン数が130もあり、滑(なめ)らかなアニメーションは多くのギャルゲー愛好家を驚かせた。ゲームバランスはやや大味だが、仕掛けのアイデアや演出はなかなかのもの。

とにかく、ど派手だった前作。敵の爆発パターンもデカくて印象的だった。

アネットの走りもけっこう滑らかで艶めかしかったが、今回はどうなる!?

アーネスト・エバンス

MEGA-CDの黎明期(れいめいき)を支えたソフトの1本。多関節キャラ動きは一度見ると忘れられない。アネットはゲーム中ではチョイ役で登場した。それにしてもストーリーが把握(はあく)しづらかった。

自キャラのみならず、敵キャラまでも多関節。鎌を回転させて迫る敵は、ビッグ。

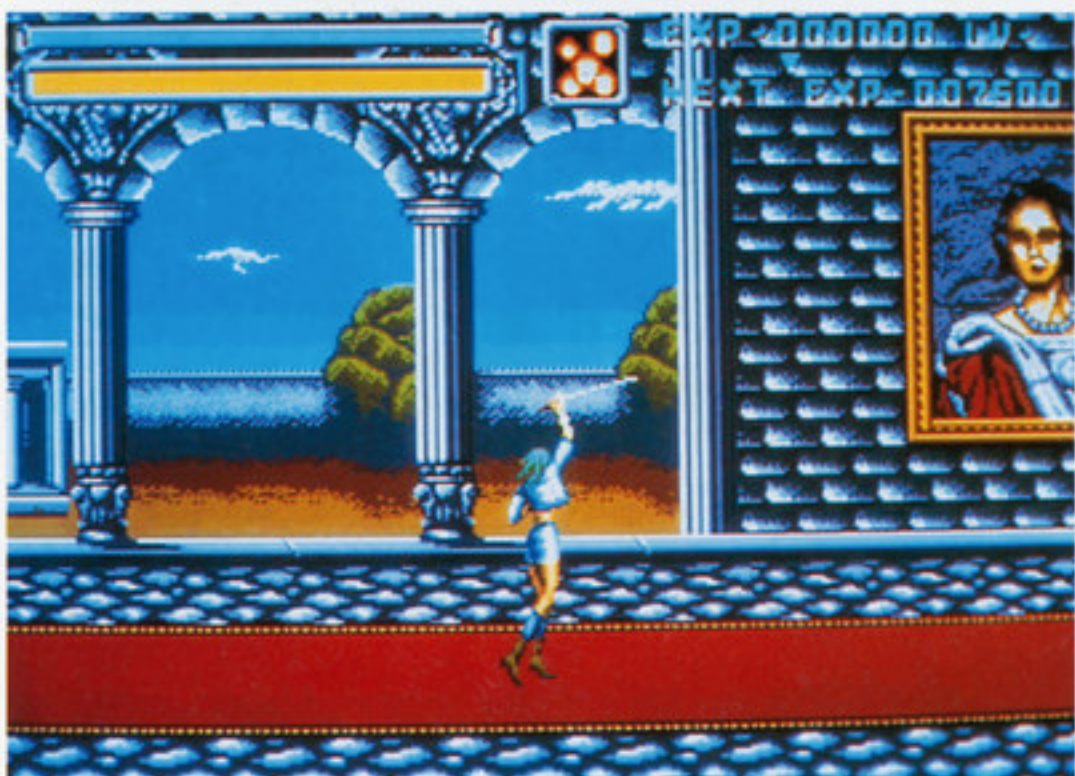
どんなに不利でもムチだけで切り抜けるところが、男のやせ我慢というものだ。

 ※画面写真は、開発中のものです。

アネットに寄せるウルフ・チームの深い愛情

ウルフ・チームが生んだアイドル、アネット。その可憐さは高原にひっそりと咲く一輪のスミレのごとく、その腰つきは……とにかく、他機種からの移植が多いメガドラゲーム界には貴重なオリジナル美少女キャラなのだ。

そんな彼女も今回の新作では年齢が20歳になった。つまりゲームの舞台は前作から3年後の世界、というワケ。ちなみに20歳のアネットのキャラデザインは社内募集作品のなかから決定したとか。うーん、たった3歳の違いでこんなに本格的に設定し直すとは……。アネットって、いろんな意味で偉大だな。

ビジュアル面はもちろん、ゲーム性も大幅にアップ

アネットはもちろん、背景のグラフィックも鮮やかでいい。ここは右の写真の城の内部のようだが……。

前作で不満だった点がほぼ解消されている!?

具体的なゲームの特徴を紹介していこう。まず、前作でもその多さが話題になった主人公のキャラクターパターン数がさらに増え、全144パターンになった。これは単に数が増えたのではない。新たに〝連続攻撃〟〝投げ〟〝防御〟のパターンが加わり、プレイヤーの行動の幅もグンと広がったのだ。「振り向く動作にパンチラのパターンが入った」とかいうレベルではないぞ(それはそれでいいが)。

グラフィック関係で忘れてはいけないのが、アニメのようにストーリーが展開するビジュアルシーンだ。これはもう、MEGA-CDソフトのお約束だよね。動画枚数は「アーネスト・エバンス」の倍の1000枚。しかもアーネスト〜のときのよりも、ゲーム本体とのつながりがよく、全体のストーリーの流れもちゃんと把握できるのものになっている。ウルフ・チームは同じ轍を踏まないのだ。

操作面では、前作でやりづらかった魔法攻撃が改良され、溜め撃ち方式からフリーチャージ方式に変更された。魔法の攻撃力を上げるのに、ボタンを押し続ける必要がなくなったのだ。地味だけど、これはありがたいぞ。

といったところで今月はここまで。……あ、最後に一言。「アネット再び」は、安易な続編ギャルゲーじゃないよーん。

世界の名城シリーズ(うそ)

応援してくれないと暴れるわヨォー！

おっと、宙返りしているぞ。空白の2年間は中国雑技団にでも所属してたのか？

前作同様、ニンジャ走りができるのだろうか。あれ、すごく気持ちいいよね。

ロードブラスターFX

LDゲーム第２黄金時代に突入！

ウルフ・チーム／12月発売予定／価格未定／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

これぞＬＤゲーム！　知名度こそあまりないが、面白さでは群を抜いている。レースゲームファンの心をつかんで離さないぞ。

ＬＤシリーズ第３弾はダテじゃない!!

●エンディングまで繰り広げられるノンストップアクション

「復讐のために走る」、このコンセプトからして過去のいわゆるドライビングゲームとはひと味違う。この記事を書くにあたって、アーケード版のビデオを見せていただいた。はっきりいって興奮する。ビデオだけ見ていても、まず飽きることはない。ストーリー性を重視した、随所に散りばめられた演出がそうさせるのだ。

「ロードブラスター」は、「タイムギャル」などと同じように約７年ほど前の、LDゲーム全盛時代に登場した。当時は、過去のそれらの他作品に比べて、それほど強烈な印象は残さなかったが、いま、このゲームに触れてみると、かなりインパクトの強い印象を受ける。時折カットインする車外からの映像も新鮮だ。ゲームシステムは画面に進行方向やターボブレーキなどの指示を読み取り、それに対する反応を素早く入力する。

このゲーム、ひょっとしてひょっとするかもしれない……。

次々に登場するキャラクターがリアルなので、その迫力は凄いものがある。こんなカーアクションゲーム、いままでに見たことない！

状況が変化したときや、危機を脱したときには、このような車外からの映像がカットインする。こんな演出が映画を思わせるのだ。

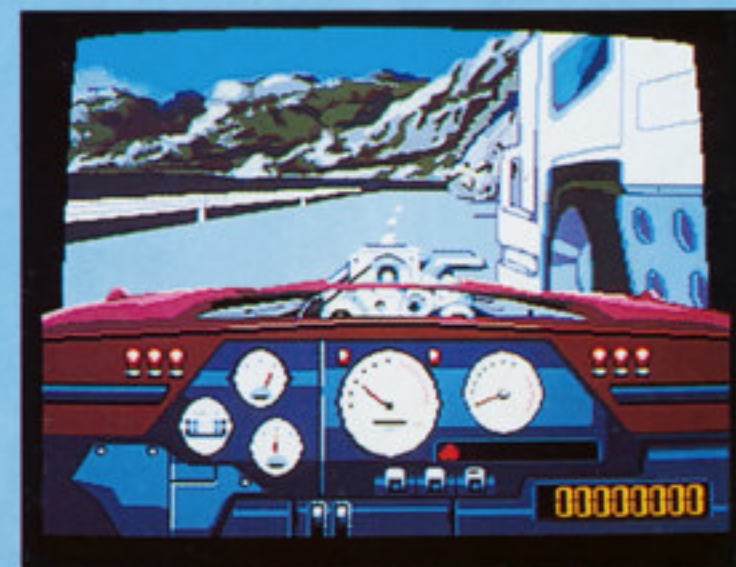
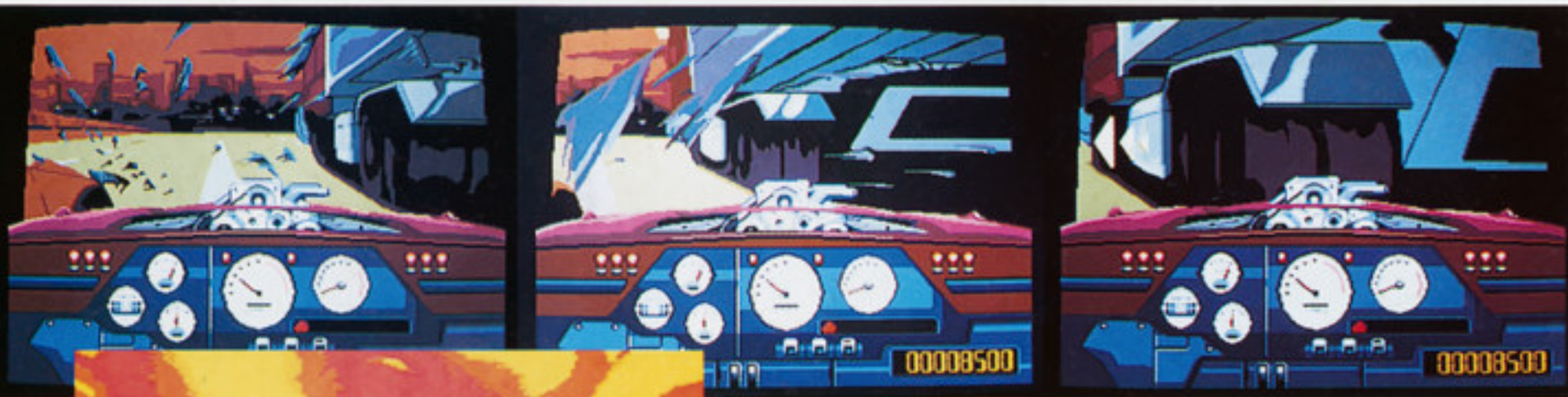
アーケード版とどこが違うの!?

まず大きく違うところは、画面にメーターなどの計器類が並ぶインパネがついたこと。これによってよりゲームの臨場感が出た。次に、サウンド面ではすっかりおなじみの３次元立体音響バイノーラルサウンドを搭載していて迫力満点だ。

●アーケード版●

ＬＤということでサウンド関係は問題なかったが、バイノーラルサウンドには負ける!?

●MEGA-CD版●

アーケード版と見比べてくれ！　どうだ、ほとんど違いがないだろう！　よくやった、ウルフ・チーム！

これはまさにアクション映画だ!!

●もちろん操作はいたってカンタン

方向ボタン…左右ハンドル
Ａボタン…ハイパーターボ
Ｂボタン…ブレーキ
Ｃボタン…ハイパーターボ

 ※画面写真は、開発中のものです。

MEGA-CD版の画面をとくとご覧あれ…

●もう、君のために流す涙は一滴も残っていない……

このゲーム、総ステージ数は全９面／　しかも、道や背景そのほかすべてに関して、だいぶ変化があるので（ＬＤゲームだから当然といえば当然か!?）、普通のドライブゲームを想像してもらっては困る。渓谷でのチェイスシーンや、市街地での大暴走シーンなど、きっと度肝を抜かれるに違いない。また、敵対する暴走族の連中など登場キャラクターも満載で、このあたりからも過去のドライブゲームとは一線を画すことがわかっていただけるだろう。ちなみに、ここに掲載されているゲーム画面はMEGA-CD版だ／

STAGE構成

STAGE１「海　　岸」
STAGE２「渓　　谷」
STAGE３「ハイウェイ」
STAGE４「工場　地帯」
STAGE５「市　街　地」
STAGE６「林　間　道」
STAGE７「下　水　道」
STAGE８「草原　地帯」
STAGE９「市　街　地」

STORY

彼は、新妻との新婚旅行中、暴走族により愛する妻の命を奪われてしまった。
九死に一生を得た彼は、愛する妻の命を奪った暴走族に復讐を誓い、自らのマシンをスーパーチャージャーとハイパーターボで武装した。暴走族を牛耳り、妻の命を奪う原因を作った女ボスを倒す日まで、復讐の戦いは続くのだった。

トレーラーから攻撃をしかけてきてもう大変

暴走族のにいちゃんのおでまし／　世紀末的です。

ヘリとの戦闘シーンもアクション映画バリ／

トレーラーとタンクローリーの間を抜けることができるか!?

ひぇー、山が目前に迫ってくるよー／

一人の男が
妻の死をきっかけに
今、立ち上がる…

●すっかりおなじみ バイノーラルもパワーアップ

「ロードブラスター」は前作「サンダーストームＦＸ」とは違って、ヘッドフォン対応ではない。ということは…、そうです／　スピーカー対応なのだ／　これによりヘッドフォンでは満足できなかった人もより迫力のある立体音響が楽しめるのだ。

スピーカー対応バイノーラルサウンドのおかげで、波しぶきをあげての快走シーンなどの迫力は段違いだろう。

サンダーストームゲーム大会なんてのもあった

去る８月17日、折からの猛暑のなか東京・原宿のメッカ原宿で、雑誌社対抗サンダーストームＦＸゲーム大会が行われた。専門誌はもちろん、パソコン系の雑誌チームも参加し、にぎやかだったぞ。結果は、１位ファミ通、２位㊙メガドライブ、３位セガチーム。ＢＥメガはというとハード・レベルでの練習不足がたたり、あえなく１回戦で敗退……振り返りたくない過去もあるさ、なあBROTHER……スマン／

参加者とマシンと飲物食べ物でごったがえす会場内。むちゃくちゃ暑かったけど、盛り上がっていたぞ。

ウルフ・チーム／11月13日発売／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

タイムギャル

LDゲーム、大幅グレードアップ！

これはヤバイ。サンプルプレイ後の感想はこれだ。何がヤバイって!? とりあえず記事のほうを読んでくださいな！

とりあえず唄ってください

時空を越えて

作詞／中島朋子
作曲／田村信二
歌／山本百合子

時空の彼方　光をぬけて
鼓動の高鳴り　風をうけ透き通る
時間のすきま　かいくぐるように
誰か　呼んでる　声がする

傷ついて　この夜　倒れこんでも
小さな　ふるえるこの手を伸ばし
星を拾いあつめて
蒼い闇　世界中　照らしつづけよう

時の川　舟を出し
まっすぐな　その瞳　時をつらぬく
待っていて　待っていて
必ずここへ戻ってくる
きっと　また　めぐり逢える

♬オープニングに合わせて唄ってください♬

良質保証

TIME GAL
―タイム ギャルー

我らがレイカちゃん大活躍するこのゲーム。発売も近づいてきて、緊張気味の諸君も多いと思う（緊張してたら恐い…）。気になるデキのほうは、完璧といっていいほどだ。秋の夜長、ギャルゲーファンの方、また、そうでない方もみんな一緒に「オシリイヤー！」というのも、またいいもんです。

STAGE INTRODUCTION

STAGE 1 ●紀元前●原始人から恐竜さんまで現れて、もー大変!!

このゲーム、ステージ1といっても1ステージの中で5回のタイムトラベルをしなければ、いとしのルーダ様にお目にかかることはできない。このステージでも5回のタイムトラベルをこなすのだ。タイムストップを使って待ち受ける難関を乗り切ろう！

ちょっと長めの原始人ステージ。シューティング、タイムストップを使いこなせ！

ドジラを相手に奮闘中のレイカちゃん。前方の岩に飛び移れ！　クーリアー！

マンモスちゃんステージは極端に短い。こんな所でつまづいていてはいかんのです

シュートサインが表示されたら素早くガンを抜け！（リングスとは関係ない）

ハッハッハッハッ

タイムストップ!!

「タイムギャル」では要所で、画面外枠の丸い表示ランプが4個点灯することがある。これがタイムストップ、もしくはシューティングのサインなのだ。ランプが点灯したら素早くボタンを押そう。タイムストップなら、3択の行動選択。シューティングならガンで攻撃だ。素早い対応がカギだぞ！

写真のように赤くランプが点灯したら素早くボタンを押せ。なかなか気がつきにくいのが、難点なのよね。

タイミング良くボタンが押せると、このような画面になる。こればかしは自分の判断力に頼るしかないの……。

STAGE 2 ●中世〜現代●パールハーバーで撃沈／お母さ〜ん!!

ステージ2は、中世から現代をレイカちゃんが駆け巡る。古代ローマのコロシアムで繰り広げられる剣による熾烈(しれつ)な戦いから、1941年真珠湾での零戦との空中戦。さらに現代兵器との死闘（ヘリがサンダーストームに似ているのは気のせい？）まで、気の抜けないシーンが満載。そのなかでも絶品なのが、鉱山内で働いている人々のなかをトロッコで駆け抜けるシーン。インディジョーンズも真っ青／

鉱山内では、スキンヘッドＳＭオヤジによるムチでの攻撃をかわして、トロッコへ／

ネモ船長(!?)との格闘を乗り切るも束の間、大砲による砲撃を受けてしまう。レイカちゃん、大丈夫かな〜？

迫力の真珠湾ステージだ／　零戦が妙にかっこいいけど米国人は、リメンバー・パールハーバーって感じです。

剣闘士と戦う、我らがレイカちゃん。このあと、黒豹まで登場して絶体絶命／

デスソウルの鎌攻撃がレイカちゃんを襲う／真夜中にはやりたくないよーステージなのだ。

このシーンでのタイムストップが手に汗握る現代兵器ステージ。でも、兵器がちょっと古くはありません!?

STAGE 3 ●A.D.未来●スペースチャイルドでスター・ウォーズよ

未来へタイムトラベル／　タイムトラベラーにとっては、やはり過去より未来のほうが魅力的だよね。というわけで、近未来ではマッドマックスばりのチェイスシーンを楽しんで、悪党機神ZAIOや隕石(いんせき)の落下など、もう迫力満点／　スペースチャイルドという戦闘機に乗っての空中戦などは、これだけで1本の作品にしたらどんなに感動するか／　色々な意味で可能性を感じる「タイムギャル」でした。

ウルフ・チームさん、宇宙を題材にしたオリジナルモノを期待してますぜ／

そういえば、当時「メテオ」なんていう映画がありました。興味のある人は見てみて。

てたー、近未来といえは、やはりこの人たちは欠かせません。暴走族だよ〜ん。

ギトギトのエイリアンが登場。しかし、レイカちゃんはスキンヘッドではない。

いや〜ん、やめてー／　はやくぅー／　ええか、ええのんか？　ダメー／

MEGA-CD版だけの新たな楽しみ方

パスワード機能であなたのプレイを再生／

先月号でもちょこっと触れたけどMEGA-CD版「タイムギャル」には、リプレイモードがついているのだ。これは、君がクリアしたステージを、ステージクリア後に出てくるパスワードを入力することにより再生することができる。マニアの方／　ビデオ録画には大変便利ですよ／

“い〜やん”なシーンもバッチリ見ることができる／

これで、全面クリアした後、いろいろ楽しめるぜ／　いろいろね……。

ウルフ・チーム／12月下旬発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

天舞メガCDスペシャル

パソコン版とはちょっと違う

原作やゲームシステムが話題になったこの作品だが、まだまだニュースはつきない。今回も新たな話題を3つほどお届けだ。

ウルフ・チームの描く三国志、制作は万事快調！

歴史書「三国志正史」にもとづいて、より史実に近い三国志が楽しめる「天舞メガCDスペシャル」。パソコンの人気シミュレーションの移植ってことで、すっかりおなじみだね。

この作品のウリは、なんといってもマルチウインドウシステム"M-VIWS"だ。ゲームはリアルタイムで進行するので、複数の情報を一度に扱(あつか)えるこのシステムの存在は魅力的。具体的にどんなウインドウを開くことができるのか、その一部の写真を紹介しておこう。

さて、ここまではパソコン版でもおなじみの話題だけど、メガドラ版独自のニュースもいろいろと入ってきたぞ。まず、右のパッケージのイラストを手掛けたのは、「ウィザードリィ」でおなじみの末弥(すえみ)純(じゅん)氏だ。また、BGMやビジュアルシーンも相当リキが入っているご様子。くわしくは下の囲(かこ)みを見てちょうだいね。

〜ジャンジャン開け！ウィンドウ〜

勢力情報ウインドウ

各勢力の情報を表示するウインドウだ。一番下の列は、ほかのウインドウを開くアイコン。

中央人事ウインドウ

すでに編成ずみの軍に、武将を武官として任命する。文官を任命するウインドウもある。

地方人事ウインドウ

地方官の任命を行う。太守ってのは政治と軍事の責任者。太守丞はその副官のコトだ。

武将パラメータ

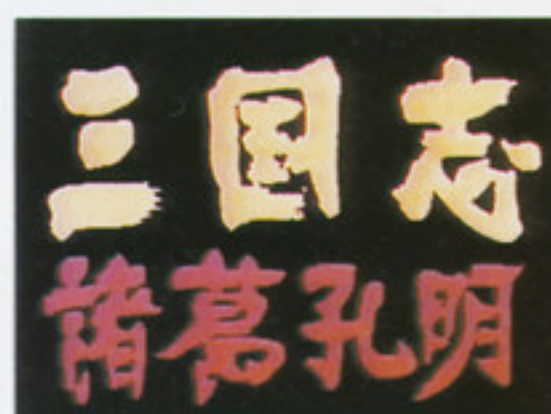
各武将の能力が一目でわかる。忠誠心を見ることができないようになっているのがリアル。

BGMは135が担当

BGMを担当するのは、アジアを感じさせるサウンドをクリエイトするアーティストとして有名な、135(いちさんご)。香港やシンガポールなどでもアルバムが発売されている、ワールドワイドな3人のユニットだ。

ニューアルバム「PENTANGLE」を、今年5月にリリースしたばかりの135。

三国志・諸葛孔明の世界が再現される！

オープニングやビジュアルシーンなどで使われる映像は、「三国志」を初めて実写で映像化した作品である、「三国志　諸葛孔明」から取り込まれるということだぞ。

1985年に中国で制作され、日本でもビデオが発売されている。

ビデオは（株）シネマルネサンスから、全7巻、49000円で発売されているよ。見ておくもよし！

プロ野球スーパーリーグCD

'91年版完璧データがキミのものに

セガ／10月30日発売予定／7,800円／SPT／CD-ROM

完成度ゲージ 100％ 2人対戦プレイあり

CD-ROMだからできた、1球団25人の実名選手データ。もう、これなくして野球ゲームを語れなくなるのだ。

スパリーCDのリアリズム ただ者ではないっ!!

ほれ!! FINE PLAY

見よ!

もちろん日本プロ野球連盟公認だからなせるワザなのだ!!

たかが野球、されど野球の魅力タップリ

シーズン前は人気凋落だの危機といった噂の絶えなかったプロ野球だが、いざ蓋を開けたらこれまでと変わらぬ盛り上り。とくにセ・リーグは上位4球団が最後まで僅差で競って興味がつきないところだ。野球ゲームにしても相変わらずの人気で、データが更新されるだけでなく、いろいろなシステムが改善されて、ユーザーのやる気を起こさせる努力がなされてきた。

この「プロ野球スーパーリーグCD」にしても「スーパーリーグ'91」のMEGA-CD版というだけでなく、CDならではの選手数、そして1打席ごとの選手紹介や演出面での充実など、まったく別のゲームといっていいほど風合いが違うのだ。また、監督役を演じるシミュレーションモードもあるので、何度もペナントに挑戦する意欲をかきたててくれるはずだ。CDになっただけで、これだけ楽しみかたが増えるなんて、野球ゲームファンにはうれしいかぎりだね。

かまえる前の選手紹介がイカス。昨年の成績や現在のゲームの成績まで表示するのだ。まるでTV中継気分。

球場は6つ。一応架空のそれらしき球場が用意されている。エキシビションではデーゲームとナイターがあるぞ。

12球団主力選手の気になるデータ

投手データ項目

●'91年の成績●球速●右変化●左変化●下変化●制球力●投球術●安定性●回復力●守備力

野手データ項目

●'91年の成績●巧打力●長打力●選球力●走力●対得点●対左●守備力●肩力

このゲームでは1チームの選手数は25人。とくに投手はこれまでの野球ゲームにないくらい多いのだ。ここでは各チームの投打の柱を紹介していこうと思う。

このゲームは、プロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています

プレイヤーと監督、キミはどっちが好き!?

スパリーCD大まかな流れ

- CONTINUE
  - セーブデータの続きをプレイ
- NEW GAME
  - ペナント → 30、60、90、120試合のなかから選択 → チームセレクト → ホーム球場選択 → プレイ(自分で操作) / シミュレーション(監督モード) / オートプレイ(観戦モード) / ジャンプ(得点経過と結果)
  - エキシビション → 1Por2P-試合数選択 → チームセレクト → 使用球場 ナイトゲーム テーゲームあり → DH制 延長回数 オート守備 → オーダー決定 → プレイ
- 選手名鑑
  - 各チーム選手のデータを見る

2人で対戦エキシビション

エキシビションは、いわばオープン戦。ペナント前の戦力分析、あるいは友達との腕比べとして活用しよう。2P対戦する場合は投手のスタミナゲージは表示されないので、白熱した戦いが繰り広げられるはずだ。1チームの選手数は25人と多いので、どんどん試せ。

チームはセ・パ12球団プラス全セ・全パのオールスターチーム。先攻後攻も選べる。

対COM時には、こちらだけパワーゲージを表示する。なんとなく不公平な感じもする。

観戦、プレイ、指示のマニア向けペナントモード

ペナントモードは試合数を決めてリーグ総当たりで優勝を争う。やりかたは自分で操作するものから、すべてコンピュータまかせにするもの、監督として采配を振るうものなど4種類だ。開幕戦から蓄積される打撃成績、投手成績はすべて毎試合更新され、セーブできる。しかも基礎データは'91年版となっているものの、亀山、新庄、久慈などの今年の新戦力も堂々登場。つまり、自分で'92年のシーズンを作り上げることができるわけだ。好きなチームを優勝させよう!

ジャンプは経過と結果だけ見る遊び方。意外と臨場感はあるぞ。

ペナントはこの4つの方法で遊べる。1試合ごとに変更も可能。

シミュレーションは打撃時、投球時に指示を与える。

自軍の日程と相手のローテーションが気になるところ。

セ　40試合現在　打　率20傑

規定打席 124	打率	打席	打数	安
1 オマリー	.342	158	152	
2 駒田	.331	157	157	
3 落合	.329	151	143	
4 吉村	.314	140	137	
5 池山	.3129	147	147	
6 シーツ	.3125	145	144	
7 ブラウン	.291	155	151	
8 新庄	.290	153	152	
9 パチョレック	.276	163	163	
10 レイノルズ	.2734	147	139	

成績は1試合、1打席、1投球といえど、おろそかにせず計算して表示するぞ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編

初デートは東京マージャンランドで！

ゲームアーツ／11月下旬発売予定／7,800円／TAB／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

ゲームモードも、盛りだくさん。総勢51人の片山まさゆきキャラで迫る「ぎゅわん自己2」。キミの脳細胞は対抗できるか!?

あの「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が、パワーアップして帰ってくる！　ドラ夫をはじめとした、自己中心派の麻雀ぎゅわんぶらあたちが、前作の舞台である四暗高校を飛び出して、東京マージャンランドに大集合。

思考時間や登場キャラクター数、そしてキャラクターたちのリアクションやイベントまでもが〝シリーズ最高〟のデキとなったのは、やはりMEGA-CDのスペックならでは、じゃないかな？　今月は、新趣向の「デート麻雀」モードを研究してみたぞ。これで、初めてのデートもバッチリさ！　←ホントか？

東京マージャンランドで、何が待っているんだぁーっ!!

さて、前回も説明したように、このMEGA-CD版ぎゅわん自己の対戦の舞台は総合レジャーランド(？)〝東京マージャンランド〟。

ここは、４つのワールド・16のアトラクションで構成されていて、アトラクションごとに、様々な趣向で４人打ち麻雀を楽しむことができるんだ。ストーリーは、前作「ぎゅわん……片山まさゆきの麻雀道場」を継承したものになっているけれど、初めてプレイするユーザーでも十分楽しめるハズだ。

登場キャラクターは、総勢なんと51名。うち、今回新しく登場するのは30名だ。もちろん、原作となったパソコン版にも登場していない、おニューのキャラクターも９名いるぞ。

また、アルゴリズムの改良により、ゲーム中の思考スピードは前作の約３倍にパワーアップ！　キャラクターごとのツキ（開始時にあり／なしを選択可能）や役の指向、打ち筋や行動なども、より原作に近く再現されているのだ。原作のファンなら、絶対にチェックしておきたいよ……ねっ！

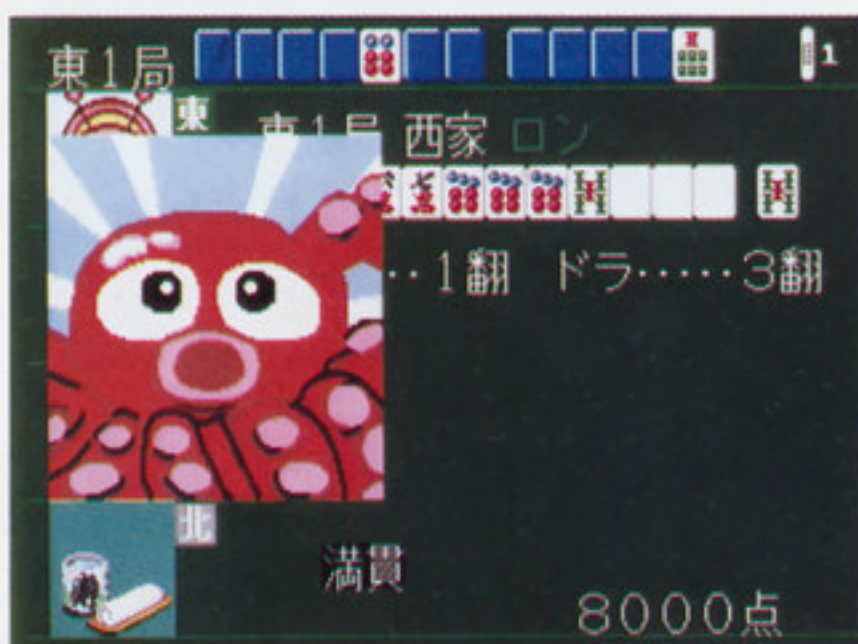
上がりこそ青春!!

むだヅモパワー恐るべし!!

これが東京マージャンランドなのだっ!!

自己中心派たちの自己主張

ぎゅわん自己シリーズ最大の特徴といえば、キャラクターたちのリアクション……だよね。今回は、なんとそのリアクションが画面いっぱいにドーンと拡大されるんだ。

また、画面に文字で表示されるだけだったセリフも、肉声で表現されるようになったんだ。うーん、さすがMEGA-CD！

ああ、場を荒らすタコがここにも……。タコツモで強引に上がってしまうのだ。

テナリンこズ劇場

麻雀牌もコっているよ！

なんと麻雀牌も、プラスチックの青い牌と竹製のシブーイ牌に１局ごとに切り替わる。こんなどうでもイイことにもこだわって、雰囲気を盛り上げているわけなんだな。

全自動卓

ほかにも、オプションで細かい設定ができるのだ。すごいでしょ？

竹の牌

やっぱり、シックな竹の牌もいいもの。歴史を感じる瞬間だったりする。

勝手に

デート麻雀モード♥ギャル攻略大予想

彼女がいない淋しいキミでも、このゲームがあれば大丈夫!? デートモードで、初デートをばっちりシミュレートしちゃおう。

主人公は、主要キャラ9人のうちから、ゲームスタート時に選択。選んだキャラクターによってストーリーやエンディングが異なるおトクなモードだ。

デートに誘うことのできるギャルは、もちろんみんな雀士。今のうちから、打ち筋や好みの役を研究しておかなきゃね。

どのギャルを誘っても楽しそうだね。

タコタイプ

クララ　オクトパシーふみ　CHON²チョンチョン　プリンセスアン　美少女結社テナリンズ 小雪　若葉　キムチ

ここに分類されたギャルたちは、ハッキリいって、麻雀がヘタ。いわゆる「タコ打ち」「タコなき」「タコリーチ」を多用するから、しまつにおえない。いいカモになるけれど、そこはグッと押さえて、うまく和がれるようにエスコートしてあげよう。タコ待ちが多いから、和がらせてあげるには、かなりの洞察力と忍耐力が必要になってくるぞ。

注意したいのは、彼女たちの「タコヅモ」の強さ。意外なときに意外な待ちでガーンとキミを直撃……なんてヒドいことを平気でしそうなギャルが多いからね。ギャルのプライドを満足させるには、多少の出費はしかたがないかな。

そんなミエミエの待ちじゃ、ロン上がりは絶対に無理だよー。

ゴッドハンド氏のツキを、クララに分けてあげたいよね。次はツモアガリできるかな？

引きで勝負タイプ

早見明菜　雀荘バンパイア　不思議の引きのアリス　おしおきママ　パワフルばあさん

テクはまずまずだけど、とにかく「引き」だけは強いギャルもいる。とくに早見明菜は、高い役をガンガン和がってくるから要注意、なのだ。また、プレイヤーはもちろん、メンツのツキを吸いとってしまう雀荘バンパイヤにも注意したい。アリスとおしおきママは、テクニックもそこそこ。それだけに、前の2人よりはツキがないんだけどね。

ここのギャルをデートに誘うときは、とにかく自分が当たられないようにしなくてはならない……んだけど、彼女の大きい役をタンヤオのみで流してしまう、なんてことは絶対にしちゃダメ。嫌われちゃうし、仕返しが怖いぞー。

明菜ちゃんを誘ってデート。うらやましいよね。

雀荘バンパイアに、ツキを吸い取られるなんて……。

ひたすらテクタイプ

中島ハコ　クリスチーネM　律見江ミエ　カリフォルニア　レディー　早乙女のお嬢様　迷彩レディー律見江奈伊

引きや運はそれぞれだけど、冷静にマニアックな役を作っていくのが、このタイプ。テンパイ即リーなど、無謀な打ち方をしていると、すぐにハコテンになってしまうぞ／

プライドが高いせいか、強引な役作りをすることは少ないけれど当たられたときのショックは大きいのだ。役の指向や、アクの強いギャルが多いのは、このメンツを見ればわかるはず。このテのギャルを喜ばせるには、やっぱり好きな役を作らせてあげるのがイチバン。ただし、待ちをよーく読んで、直撃されないようにしよう。

早乙女のお嬢様はまだ初心者だけど、お嬢様であるがゆえに、大きな役をダマで狙ってくるぞ。また、1回の上がりは少ないけれど、トリッキーな迷彩で待ちの読みにくい迷彩レディーの連続セコアガリには、注意したい。

彼女の御機嫌をうかがいつつ、地道に点数をかせいでいかなきゃね。

クリスチーネMの黄金の一発！ このポワーンとした表情がカワイイ。

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVOL.3
音と映像が繰り広げるアドベンチャー

データウエスト／発売日未定／価格未定／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

特A級アナリストの降矢木は、同業者からナゾの依頼を受ける。その内容とは……!? 黒いカゲが、主人公に忍び寄る!!

「老人に会ってくれればいい」依頼内容はそれだけだった

降矢木のオフィスに、ノックの音が響き渡る。同業者の桐生五郎が、とある依頼をもち込んできた。「老人に会ってくれればいい」。ひと口に〝老人〟といっても、それだけではわからない。何かほかに意味があるのだろうか。「意味も何もない。ただある街のある場所にいる老人に会って、胸に腫瘍があるかどうかを確かめてくれればいいのだ」。

「意味も何もないさ。
ただ、ある街のある場所にいる爺さんに
会えばいい。」

しばしの別れを惜しむ恋人たち。依頼をはたしたら、まっすぐ帰ってくることにしよう。もうすぐ君のバースデー……。

物言わぬ老人は、湖畔にひっそりとたたずむ屋敷に住んでいた。彼の胸に腫瘍があるかないかを確認するだけで、法外なギャラが手に入るのだった……。

腫瘍の有無だけなら、アナリストに頼る必要はない。だが破格なギャラが、彼の心を動かした。依頼内容とはうらはらな数字なのだ。

恋人の梨絵香にしばしの別れを告げ、降矢木は老人の住む屋敷を訪れた。従順な執事が出迎え、暗く、ジメジメした部屋に彼を通す。問題の老人はそこにいた。生きる屍となって何を聞いても応えてくれない、……。

「人間も、こうなってはもう終わりだな」。軽く呟き、老人の胸をはだけた。腫瘍は確認された。依頼を果たし、降矢木は帰途に着く。何者かが待ち受けることも知らずに……。

降矢木の心には老人の胸の腫瘍の醜さだけが残った……

コマンド使用により物語が展開する

ゲームは、コマンドを実行することにより進行する。現時点では下の4種類だけだが、1つのコマンドでも、いろいろな役目を果たすことがある。例として「思考」をあげてみよう。通常は考えを巡らせるだけだが、時として表へ出るときなどに使うこともあるのだ。つまずいたら、とりあえず「思考」してみるといいかもしれない。

コマンド	説明
見る	その場を見渡したり、特定の物を見たりするコマンド。場合によっては、見た物に近づくこともある。
聞く	人の話や物音を聞いたりする。ほぼ言葉どおりの行動にしか使わないが、これからどうなるかわからない。
使う	もち物や、その場に置かれている物を使うコマンド。電話を使った場合、勝手にダイヤルしてくれることもある。
思考	考えを巡らしたり、まとめたりする際に使う。また上でも書いたように、コマンドにない役割をすることがある。

それぞれのコマンドをどう使うか、またどの順番で実行していくかで、情報の順番も変わってしまう。

音楽は映像を演出するだけではない

音楽と映像は同レベルでなくてはならない。「ゲームの音楽はBGMではない」ということを「AYA」は知っている。音楽が主張してこそ、はじめて映像が生かされるのだ。そして互いを高めあっていけるのである。

「AYA」では、音声・効果音・BGMが完全同期。これらがあるからこそ臨場感が味わえるのだろう。

高層ビルから夜景を眺めるシーン。「宝石」にピッタリの音が流れる。

悲しい眼をした女性と、それに同調する音が何かを訴える。

ゲームに使われる曲であってもちゃんと人が聴いて歌えるものを作りたい

斉藤 康仁(さいとう・やすひと)

企画部音楽課課長。「サイキックディテクティヴシリーズ」Vol.2以降、「第4のユニットシリーズ」ACT.3以降を手掛ける。

「ゲームには音楽が必要」と言われて仕事を始めた

ゲーム音楽を担当されるようになったきっかけは?

ホントはプロのギタリストになるつもりだったんです(笑)。小学生のときからエレキギターが大好きで、ベンチャーズとかサンタナとかを聴いてましたね。高校生の頃は、とくに誰に傾倒したということもなく、いろんな人のコピーをしていました。ロックから歌謡曲崩れ、YMOまで。当時全盛だったのは、カシオペアや高中正義、ラウドネス。プロのギタリストになりたかったくせに就職活動をして、ソフト屋さんに入った。面接のときに、何ができるんだと聞かれて、音楽ができますって答えたら、ゲームソフトには音楽が必要だから作りなさい、と言われた。それでこういう仕事をするようになったんです。鍵盤、キーボードのコードのおさえ方とかは、仕事をすることになって、作曲をしなければならないということで覚えました。でも初めはプログラマーとして、いろんなことをやらされましたよ。

曲を作るとき、何か特別なやり方とか、お気に入りの場所はありますか?

ホントにそうなのか分からないけど、家で新聞読みながらご飯食べているときとか、トイレに入っているときにひらめいた、とか言う人がいるでしょ? 僕はそんなこと絶対できないんだよね。作曲しようかな、って思わなきゃ、思いつかないもの。思っててもできないんだから。僕の場合、仕事場というか開発室のなかに、作曲の場所があるんです。そこで考えます。

曲の意図を汲んで泣いてくれたら嬉しいなあ

ゲーム音楽ということで、特に気をつかうことはありますか?

最終的にはゲームの曲になりますけど、作っているときにはとくに意識していません。むしろゲームに使われる曲であっても、人が聴いてちゃんと歌える曲を作りたいです。リズムの繰り返しばかりで歌えないようなものとか、コンピュータに演奏させすぎて、人間には歌えないような難しいフレーズがあるとかでなく、つい鼻歌に出ちゃったりするような。あまり機械っぽくしたくないんです。

とくにここを聴いてほしい、というところはありますか?

全部聴いてほしいです。音を消して楽しめるんだったら、初めから入れなきゃいいんですから。聴いてくれるプレイヤーのことを意識して、音入れしています。ここでこんなフレーズにしたらカッコイイって思われるかなとか、泣いてくれるんじゃないかな、とか。そんな意図を汲んでもらえればいいです。うん、泣いてほしいなあ……。

楽器が弾けなくても曲が作れる、はウソですよ

斉藤さんのような仕事をしたいと思っている読者も多いと思いますが?

ゲーム音楽をやりたい人は、ゲーム音楽ばかりでなく、何でも聴いて自分のものにしておいたほうがいいと思う。どんな要求にも応えられるから。よく、楽器を弾いたことのない人が作品を送ってくれるんですが、楽器が弾けなくても曲が作れるって、あれウソですよ。プロの方たちに失礼ですよね。趣味としてはいいですが、ある程度弾けないと売る曲にはなりません。仮に作れても、時間がかかっちゃって、仕事になりませんよ。コンピュータのことは知らなくても、音楽ができるか、その逆ですね。両方ダメな人は、いまからどちらかを勉強してくださいね。

ブラックホールアサルト

なみいる強豪達を叩きのめし、格闘王を目指せ！

マイクロネット／10月23日発売予定／6,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

「ブラックホールアサルト」は、あのＳＦ格闘アクション「ヘビーノバ」の続編だ。各キャラのなめらかな動きは必見モノ！

EXHIBITION MODE—対戦相手に勝つコツ、すべて教えます！

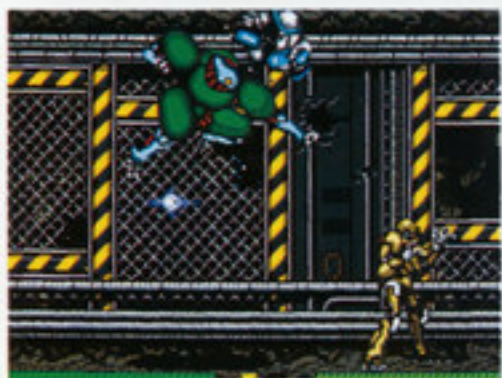
このゲームは、１人で遊べるシナリオモードと２人で対戦できるエキシビションモードに分かれている。今月は、人間どうしの戦いであるエキシビションモードで勝つコツを詳しく紹介していこう。

ちなみに、現在マイクロネットは「ブラックホールアサルト」発売を記念して全国限定5000本のゴールドパックを販売予定だ。このパックは名前のとおり金色のパッケージになっており、ゲームミュージックのオリジナルＣＤつきでテラドライブが５名に当たるクジも入っている豪華なものだ。限定品なので、買うならいまだぞ！

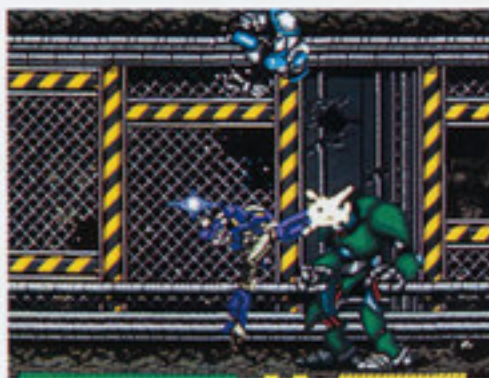
シナリオモードで操作感覚を養うのもひとつのテかも。ビジュアルシーンも見られるしね。

対戦する舞台を選ぶこともできる。後退するとコケてしまう場所もあるから注意しよう。

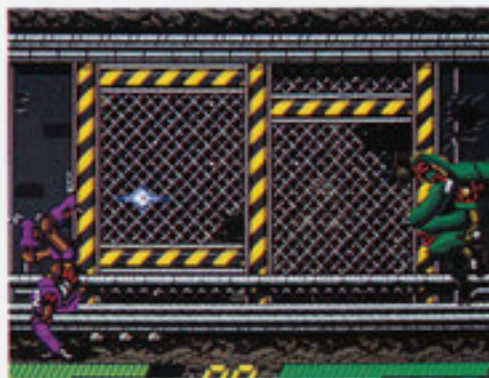
POINT—1 敵が倒れたらチャンス！

真上から攻撃されたり、強烈なダメージをくらったりすると、敵（対戦相手）キャラは倒れる。このとき、敵の起き上がりざまにうまく攻撃を仕掛けよう。連続して一気にダメージを与えられるぞ。

起き上がった瞬間にジャンプ攻撃で突っ込む。タイミングが合えば防御不可能だ。

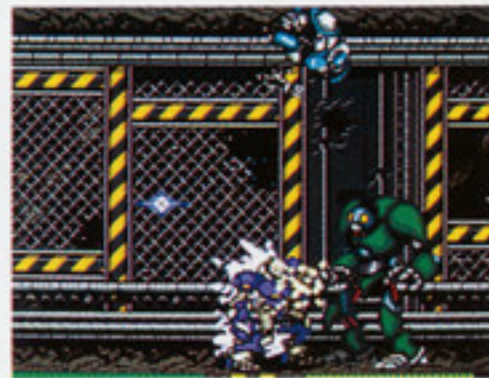
POINT—2 攻撃リーチをしっかり考えて

対戦するうえで最も大事なのが、各キャラ固有の攻撃リーチを覚えることだ。自分のキャラがどれくらい相手に近づけば攻撃が当たるのか？　この〝間合い〟を知っていれば、戦いを有利に進められるぞ。

キック系のワザは比較的リーチが長い。ただし、敵の攻撃リーチもよく考えて。

POINT—3 空中戦を制する者が勝つ！

基本的にこのゲームは、先制攻撃をいかにうまく決めるかで戦いの流れが変わってくる。うまく敵の懐に飛び込めば、確実にダメージを与えることができるぞ。もちろん、その返しワザも研究すべし。

キック系のワザは比較的攻撃範囲が違い。ただし、敵の攻撃リーチもよく考えて。

POINT—4 投げ返しを成功させろ

ローラーダッシュは、不意討ちとしてはかなり有効な攻撃方法だ。ただ、この攻撃は先読みされた場合に投げ返されることがある。投げられた場合の受身（下＋Ａボタン）を取れるように練習しよう。

敵の方向と逆を入れてＣボタンを押せば、ローラーダッシュの敵も投げられる。

8体のCAM、その性能と長所&短所を紹介!!

シナリオモードで様々なＣＯＭキャラと熱い死闘を繰り広げるのも面白いけど、このゲームの行き着くところはやっぱり〝対戦〟にある。シナリオモードで使えないキャラも操作できるし、人間どうしの戦いはとくに白熱必至だぞ。

対戦で最強を目指そうとするプレイヤーは、まず８タイプ用意されているＣＡＭ（キャラ）のうち「どれを選ぶか？」をじっくり考えてもらいたい。各ＣＡＭの性能に見合った戦い方を覚えれば、どのＣＡＭでも頂点を目指すことはできるはずだ。まずは己を知れ！

返しを覚えれば一人前のプレイヤーだろう。

CAM TYPE A(CYQUEST)

多彩なアクションを誇る標準マシン

シナリオモードでプレイヤーが操作することになる、もっともスタンダードなＣＡＭ。ワザも豊富だし、一発一発のダメージはそれほど大きくはないが、スピードを生かした連続攻撃で敵を翻弄する戦いが得意だ。なかでも中距離からのヒザ蹴り、近距離からのパンチ→アッパーカットへの３段攻撃が強烈。とくに秀でた部分もないのが弱点と言えば弱点かも。

UPPER CUT

POWER LASER

CAM TYPE B(ORION)

近距離からの飛び込み攻撃は強力

これもシナリオモードでプレイヤーが選べるＣＡＭのひとつ。タイプＡと違う点は、ジャンプ中の攻撃方法だ。タイプＡが飛び蹴りなのに対し、タイプＢはひざ蹴りになっているのだ。ただこのひざ蹴りは、攻撃範囲は狭いかわりに打点（攻撃の当たり判定）が低い。これによってタイプＢは上からの飛び込み攻撃がめっぽう強くなっている。活用せよ。

HOVER ATTACK

MISSILE

DICRAEO(STAS1)

恐竜クン(?)として親しまれてます

8タイプのＣＡＭ中、ひときわ異彩を放っているのがこの恐竜クン。なにしろ、コイツのメイン武器は腕のかわりにある長いしっぽ。このしっぽをいかにうまく使いこなせるかが、戦い方のポイントになるだろう。でも大柄ゆえにスキがデカイのが欠点。さらにはしゃがむことができない(／)ため、飛び道具はすべてジャンプしなければならないのもツライ。

MEGALANIA(URCHIN)

ハンマークロウで敵を粉砕せよ！

〝初心者キラー〟の異名をとるメガラニア。コイツの武器は、必殺のハンマークロウだ。このワザは、中・長距離から一気に間合いをつめることができるだけでなく、当たり判定も大きいという必殺ワザ。ただ、ハンマークロウ以外の攻撃はかなりトロイ。つまり、このワザさえ避ければ後はそれほど恐くない(弱い)。ハンマークロウの間合いを覚えるべし／

BARY ONYX(THUG-501)

ナリはデカイが動きもトロイ……

重量級のオニクスで特筆すべき点があるのは、飛び込みからの張り手攻撃とローラーダッシュのみ。とにかく全体的にモーションを起こすまでがワンテンポ遅いので、プレイヤーは常に苦戦を強いられる。ローラーダッシュで敵の近くまで一気に接近し、その攻撃力を活かして敵に強烈な一発をくらわせよう。敵に飛び込まれたら、すぐに逃げるのが得策。

DEINO(THORAXE)

近づくヤツはカギヅメでブッスリ

一言でいえば、タイプＡ、Ｂの強化版（?）。攻撃のリーチも長ければ、スピードも速い。とくにしゃがみからのカギヅメ攻撃が超強力で、一発当たれば続けてダメージを与えることができる。ただこのしゃがみカギヅメ攻撃以外のワザは与えられるダメージも少なく、タイプＡ、Ｂのような複合ワザもないので面白みに欠けるかも。現時点では最強キャラ。

SANADY(GHOST WALKER)

別名〝ニンジャ〟、瞬間ワープに注意

このサナディも、操作にかなりクセのあるＣＡＭだ。前進するときの動きはオニクスよりも遅いのに、後退するときの動きはやたらに速い。さらに、中・長距離から一瞬で敵の背後にまわって（ほとんどワープしている）ポイポイ投げてしまうという〝フラッシュスピード〟なる必殺ワザをもっている。常にジャンプしている敵に弱いのがちょっと問題アリ。

CHESBUR(LOCUST)

のびーるアタマは遠距離攻撃専門

カギヅメ攻撃のデイノと伸びるアタマが武器のチェスバーは、８つのＣＡＭのなかでもとくに強いキャラだと言える。とくにチェスバーは空中戦で２種類の攻撃方法をもっているのが強み。キック系のワザはないが、リーチの長いヘッドバッドがそのハンデをすべてカバーしている。また、バック転しながら起き上がるため、敵にはめられにくいのも利点だ。

血戦 雑誌社対抗

サッポロゲーム大会 第弐の陣 回顧録

WITH BLACK HOLE ASSAULT

再び札幌がゴージャスに燃えたぜ。セガ矢野氏も参戦。

北海道が再び熱く燃えた日

……またこの日がやってきた。９月４日（金曜日）朝、我々は羽田空港に向かった。

我々の目的地は北海道の札幌。そう、１年以上ＢＥメガを購読している人は覚えているだろうが、またあの熱い日がやってきたのである。すなわち「編集部対抗ブラックホールアサルトゲーム大会ＩＮサッポロ（長ぇな…)」が再びマイクロネット主催で開催されたのだ。

昨年同様、航空機代、宿泊代すべてあっちもちというこのおいしい大会には、当然のごとく各ゲーム雑誌社の編集者たちが再びノコノコと集結をしてきた。よく見れば去年と同じメンバーも多い。だが、友情と勝負は別である。去年の豪華商品の数々は、もはやこの業界では伝説となっているほどなので(大げさな…)、参加者の誰もがマジで優勝を狙っていた。そして、我々ＢＥメガチームもある因縁のために負けられなかった……。

戦闘員Ａ対マル勝のＺ佐藤戦は白熱の末の辛勝だった。

昨年の優勝チームはマル勝だ。だが、それとは別に我々は「打倒マル勝」に燃えていた。あそこだけには絶対負けない／（中略）…さて結果である（ま、待てや〜)。

打倒は果たせなかったが、総合準優勝。来年こそは勝つぜ。

我々は『㊣メガ』には勝ったが、『㊣ＰＣ』に負けた（笑、しょうがねーなぁ)。とはいえ準優勝である。とりあえず、ＢＥメガ読者のために「ＢＨＡ」のソフトを15本獲得できた。……（中略）夜の帝王ファミ通の米田くん（笑)、ヒッポンの作山くんほか大勢、また来年会おうな。（Ｇ・ウエスト）

【ブラックホールアサルト15名プレゼントだ／】というわけで、我々ＢＥメガチームが北海道で勝ち取ってきた最新ソフト「ブラックホールアサルト」を読者のみんなにプレゼントするぞ。希望者は〒108 港区高輪2-19-13 「ＢＨＡソフトプレゼント係」までハガキを送ってくれ。締切は10月25日消印有効。当選者は発送をもっての発表だよ〜ん。欄外だから案外当たるかもよ？

カプコンのクイズ殿様の野望

ついに完成したクイズゲームの決定版！

シムス／12月4日発売予定／7,800円／QIZ／CD-ROM

完成度ゲージ 100％ 2人対戦プレイあり

音声データもバッチリ入って、発売まで秒読み段階でスタンバッているこのゲーム。今回は2P対戦モードの紹介だよ。

MEGA-CD版は問題が音声で読み上げられるためか、アーケード版とはまた違った印象を受ける「カプコンのクイズ殿様の野望」。今回は、そのアーケード版にはなかった2P対戦モードを詳しく説明するぞ。

このモードは、2人で日本列島の一部の陣地を取り合うもので、相手より多くの領地を占領すれば勝ちとなるってワケ。まず、地図でこれから取り合いになる領地が表示され、それからバトルに入る。バトルはもちろん早押しクイズ。基本的には、先に5問正解したほうの勝ちだ。問題は比較的新しいネタで構成されており、誰にでもわかるようなものが多いので、決め手はやはり早押しとなる。だが、誤答により回答権が失われるハプニングもあるので、焦りは禁物だぞ。ここらへんの駆け引きが、もうアツいのなんのって。

で、占領した土地は地図上で、プレイヤーの国の色に塗り替えられるのだ。気持ちいい。

MEGA-CDオリジナルの対戦モードだ

基本的には、先に5問正解したほうの勝ちとなる。誤答に気をつけよう。

で、クイズに勝つと、先ほどの領地が手に入る。数戦、これの繰り返し。

まず、地図でこれから取り合う国を確認する。陣取りバトルのはじまりだ。

地図上の国のうち、半数以上を先に占領しちゃったほうの勝ちとなるぞ。

Vay～流星の鎧～

第1章のベールがはがされた

シムス／来春発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60％ 1人プレイのみ

本格的正統派ロールプレイングとして期待されている「ヴァイ」の第1章がほぼ完成した。ファンタジックでいい感じだぞ。

「ヴァイ」の第1章が、イベントなどのアニメビジュアルシーンを除いて、ほぼ完成した。石造りの城や、緑豊かなフィールド、それにのどかな街や村から、ファンタジックな香りが漂っていて、ウ～ン、正統派な感じ。

少し、1章のストーリーを追ってみよう。結婚式の最中に城を襲撃されたハイベルガー王子は、生存者を求めて城のなかを歩き回り、母である皇后の冷たい姿と、父である王が息を引き取る瞬間を目撃した。悲しみの王子は、父の臨終の際の言葉どおり、ファルトの谷なるダンジョンへ向かう。そこで預言者から城を襲撃した国に勝つ方法を聞き、その息子を仲間としたのだった……とまあこんなぐあい。

今回できあがってきたアニメビジュアルのシーンも、右のようにキレイだぞ。

町の中のご様子

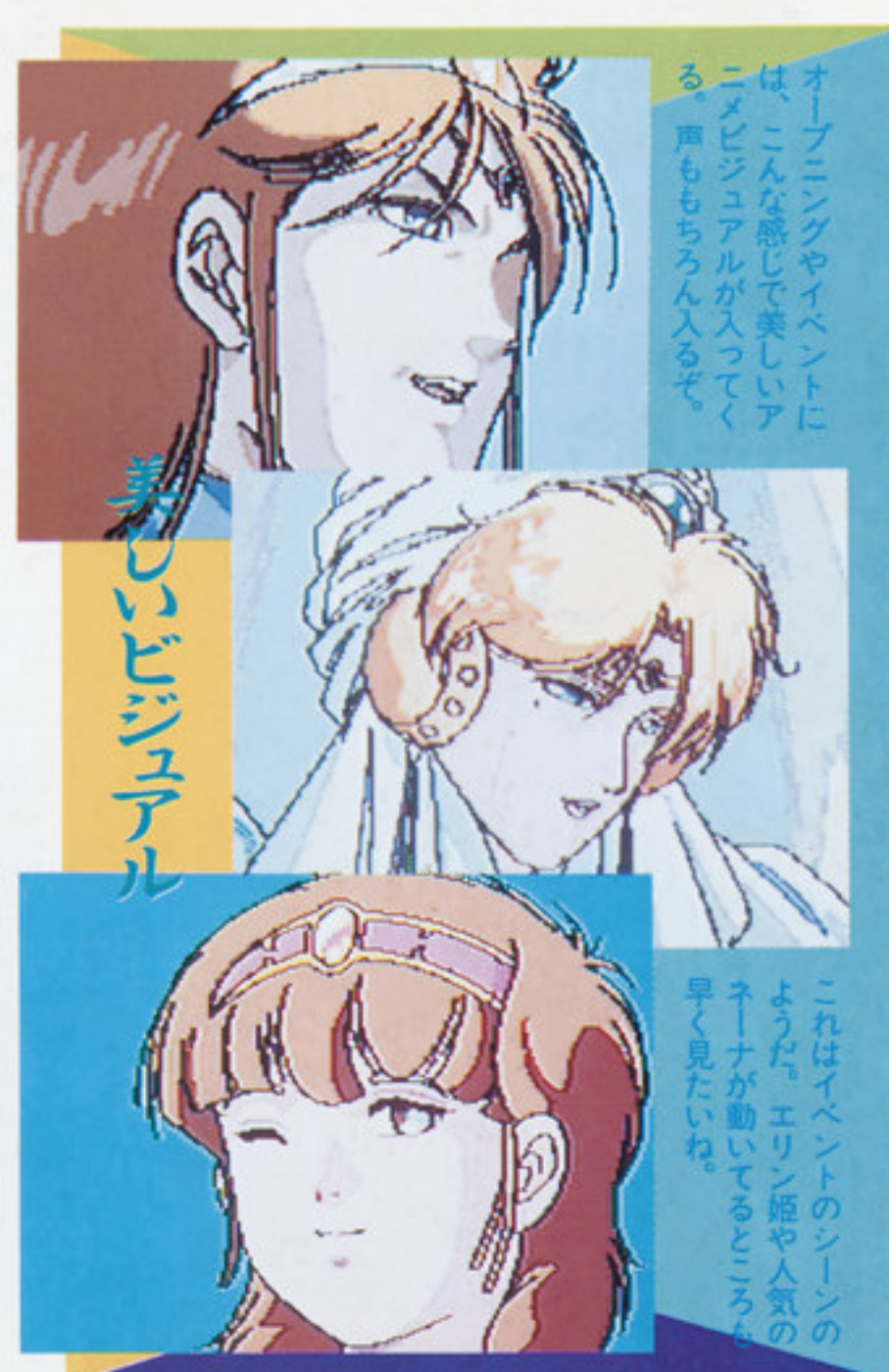
冒険をちゃんと進めていくためには、ここで情報を集めないと。便利なお店関係もあるぞ。

ダンジョンを探険

とくにたいまつなどは必要なくて嬉しい。ここでは初の仲間ボトルと巡り会うことになる。

美しいビジュアル

オープニングやイベントには、こんな感じで美しいアニメビジュアルが入ってくる。声ももちろん入るぞ。

これはイベントのシーンのようだ。エリン姫や人気のネーナが動いてるところも早く見たいね。

Aランクサンダー

特撮ヒーローもののマニアは注目せよ!

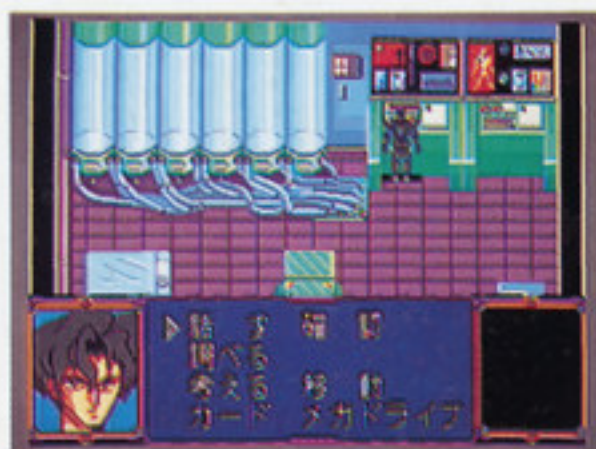
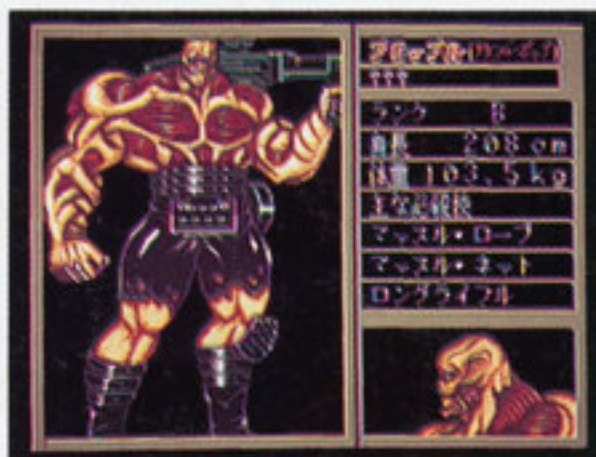
RIOT/1月発売予定/7,400円/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

今まで怪人のグラフィックを中心にお伝えしてきたこのソフトだけど、ついにゲーム画面の写真を入手した。ご覧あれ〜。

「魔法の少女シルキーリップ」と同様、主人公の感情を反映させて会話を進める〝LIPシステム〟を搭載した期待の新作「Aランクサンダー」。今度は特撮ヒーローものを意識した構成で作られており、オープニングもバッチリだ。しかもテーマ曲を歌うのは「仮面ライダー」などでおなじみの子門真人という徹底ぶり。曲はオープニング、エンディング、そして挿入歌の3曲。今回はそのなかから、オープニングテーマの歌詞を一部公開しよう。

LIPシステム稼動中!

LIPシステム稼動中。感情は、〝通常〟、〝憤慨〟、〝悲観〟のなかから選択することができる。状況に合わせて選ぼう。

通常の移動シーン。この先果たして、どんな事件が主人公を待ち受けるのだろうか。

またまた新しい怪人の写真を大公開。個性的でグロテスクながらもカッコイイのだ。

子門真人主題歌を熱唱

今回「Aランクサンダー」の歌を熱唱する子門氏はRIOTから送られてきた歌詞を見て、こころよく引き受けてくれたそうだ。自然体のリズムで歌う主題歌は、まさにヒーローものの王道をいくぞ。

Aランクサンダー主題歌

作詞 吉岡孝夫
作曲 小川史生
編曲 三好敏彦・近藤昭雄

渦巻く雷雲 稲妻走れ
夢を亡くした異形の戦士
行き着く果ては
地獄の炎
閃光!雷撃!Aランク―
戦えサンダー
いまこそサンダー
奴らの野望を打ち砕け
サンダーサンダー(閃光!)
Aランクサンダー

アフターバーナーIII

ノリが違うぜ、ノリがよ!

CRI/11月20日発売予定/8,400円/SHT/CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

ごぶさたしてたバーナーIIIは地上に絵が入ったり、モードが変わったりと変更点がいろいろあるぞ。見逃さないように!

発売が延期となってファンをヤキモキさせた「アフターバーナーIII」だが、着々と完成度を高めているぞ。内容も、これまで紹介してきたものと若干変わっているので注意して見てほしい。バランスや敵の出方など未調整の部分があるが、もうかなり遊べるようになっている。音楽もいままでのシューティングゲームとは一風変わったノリで、新たなファンを獲得するんじゃないかな?

これは発進前のグラフィック。操縦桿を見ると燃えるモノがあるよね。

モードは通常のゲームのほか、タイムアタックなどシンプルに変更されたのだ。

完成へ向け着々改良中!!

TAKE OFFの日も間近!

後方より、敵がバルカンで狙っている!ちょっと待ってよセニョール。

コックピットに被弾することもある。でもこんだけ撃たれたら、撃墜されるぞ…きっとさぁ。

地表には地上物が入った。もちろんステージによって違うぞ。

ゆみみみっくす

ゆみみの世界を誌上で再現.!!

ゲームアーツ／11月下旬発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

インタラクティブ・コミックってなんだー!? と思っている皆様に贈る「ゆみみみっくす」MEGA-CD PRESS劇場ってわけだ！

ゆみみと果報は、寝て待つべし!?

毎度お待ちかね「ゆみみみっくす」の続報なのであります。主人公のゆみみこと吉沢弓美は、15歳。B81、W61、H83。本人はもう少し凸凹があってもバチは、あたらないと思っているそうです——。てなことはもう何回も書いているのでみなさんご承知のとおりでありましょう。とにかく、この「ゆみみみっくす」。一応ジャンル上ADVとなってますが、いままでのゲームのノリとはまったく違う〝インタラクティブ・コミック〟。ゲームというよりMEGA-CDならではの機能を生かした、1つのマルチメディア作品と考えたほうが妥当です。しかしてその実態とはというと、これがまた文章では表現しにくい／　編集者泣かせのなかなかのクセモノなのであります。

そこで、今回は実際の「ゆみみみっくす」の雰囲気をなるたけ忠実に再現するためにコミック仕立てで冒頭のシーンを再現してみました（NICE／）。もちろん実際はフルアニメーションしてセリフはすべて音声で再現されるわけですが、画面写真とセリフを読み、セレクト画面で行動を選択し行き先の番号のコマに飛んでください（以上、ゆみみ文体）。そんじゃまっ、よろしくね。

インタラクティブ MEGA-CD PRESS劇場 ゆみみみっくす

①
どし～ん

②
あいたたた
は、鼻打った～

③
どこ？　ここ
…あー？
そうか、
わたしの部屋か

7時10分……
目覚しが鳴るまで、
あと10分もあるわ
……どうしよう

④
SELECT!
寝る →⑤
今日は学校休む →⑥
起きる →㉑

⑤
だいたい私は
寝足りないと
物が考えられなくなる
性格なのだわ
ふにゃ～～

⑥
学校休む……
なんてことが
できるわけないけど、
もう少し寝よう……

⑦
ママ：弓美一っ
朝よ、起きなさーい。
起きてるー？
弓美：ああ、ママの声がする……
で、でも起きられない……
ふにゃふにゃ
ママ：弓美一っ／
聞こえてるの一っ？
起きないと遅刻するわよ一っ!!

⑧
SELECT!
死ぬ思いで起きる →⑭
死にそうなので寝る→⑨

⑨
弓美：ぐー
ママ：弓美一っ!!
弓美：あー、
起きなきゃー……
起きなきゃなー……
きのう深夜映画なんか
見なければ
よかったんだけどー……
ジャックレモンが出てたしー

⑩
SELECT!
仕方ないので起きる→⑭
仕方あっても眠る →⑪

⑪
ぐー

⑫
きゃーっ!!
弓美っ!!

⑬
ママ：目が覚めた？
弓美：さめた　さめた
あー早く起きればよかった
ママってこういう
凶悪な性格なのよねー

⑭
おはよー
パパ　ママ
ドタタタタタ

SELECT!
自己紹介する→⑯
しない　　　→⑰

⑯
吉沢弓美15才。
うお座生まれで血液型はA
学校の成績は中くらい
好きな科目は英語
苦手なのは数学。
体育はもっと苦手
放送委員で園芸部。
集中力のなさが災いして、
空想癖がある
本編の主人公です。
ちなみにスリーサイズは
バスト81、ウエスト61、
ヒップ83
もうすこし
デコボコがあっても
バチは当たらないと
思うのですが……

ほっといてよ

⑰
弓美：あら？　パパは？
ママ：とうに出かけたわよ
弓美：きゃーっ
どうしてもっと早く
起こしてくれなかったの？
ママ：起こしたでしょ
弓美：そうでした……
ママ：朝ごはん食べていく？
弓美：えーと、どうしよう

⑱
SELECT!
食べる　→⑲
食べない→㉙

⑲
弓美：ごはんは？
ママ：そんなもの
食べている暇が
あるわけないでしょ!!
何時だと
思っているのーっ!!
弓美：ひええ〜〜　→㉗

㉑
ドタタタタタ
おはよー
パパ　ママ

㉒
おはよう弓美
今日はめずらしく早起きね、
ごはんの用意、
まだ出来てないの。
もう少し待っててね
はーい

㉓
せっかくだから、
シャンプーでもしてこよ

朝シャンは女の子の身だしなみですこんなもの水資源とエネルギーのむだ使いですし夜のお風呂の方がよっぽど気持ちいいのですが、年頃の女の子にそんなことをいってはいけません→㉔

㉔
清潔な女の子のほうが
男の子に喜ばれるに決まってます
もっとも
ボーイフレンドのいない
弓美ちゃんには
あんまり関係ないのですが……
ほっといてよ

㉕
弓美：あら、パパは？
ママ：とうに出かけたわよ
弓美：きゃーっ　もうそんな時間？
ママ：あなた、
朝のシャンプー長すぎるわよ
とにかく朝ごはんどうするの？
食べていく？
弓美：えーと　どうしよう

SELECT!
食べる →⑳
食べない→㉗
26

⑳
BREAKFAST
いただきまーす
今朝の食事は
トースト２枚にママレードたっぷり
さめた目玉焼きとミルクコーヒーよ
あんたが早く起きていれば、
焼きたての目玉焼きだったの！
はーい…

㉗
や、やっぱり
ごはん食べてくればよかった
ひえ～～ 力が入らない
せっかく早く出ても
これじゃ遅刻だわ……
てくてくてくてく

㉘
いってきま～す！
きゃー一つ間に合わないーっ!!
やっぱりごはんなんか
食べてくるんじゃなかった～～

㉙
うーん、ここから走れば
間に合いそうなんだけどー
でももし転んで
ケガをして心臓発作でも起こしたら
情けないしー
でももう今週は
２度も遅刻しているから、
今日また遅刻したら
怒られるだろうなー

㉚
キーンコーンカーン
きゃー
遅刻するーっ
んっ？
な、何？

㉛
ひ、ひ、ひえ～～～っ
こ、これはもしかして、
あの噂に聞く
ユ、ユーレイ～～～!?

㉜はたして、弓美の目前に現れたものは？　以下次号!!

MEGA-CDハミダシ情報

ついにセガ・ファルコムがタイトルを発表して、一気にユーザーの期待が高まってきたMEGA-CDだが、今後も光栄など各社の積極的な展開が望めそうで楽しみだぞ。

ちなみに前号でもちょっと触れてた「ロードス島戦記」は去る９月中旬に開発チームを一同に集めたキックオフミーティングが開かれ、全体構想および、タクティカルコンバットやビジュアルシーンの検討が行われたのだ（開発は工画堂スタジオがあたる）。来月はファイナルファイトもあるぞ。

RIOTの「サイボーグ009」の初公開画面だ。加速装置を使う009や仲間の援護が楽しみなアクションだ。

シュールド・ウェーブの「ポップンランド」のゲーム画面だ。多彩なパーツ替えに期待。

ようやく画面のできた「シュバルツシルト」だ。左は主人公アルシオン。

壮大なストーリーと魅力的なキャラたちも注目。CDだから声も入るぞ。

艦隊戦の画面もこのとおりカッコイイぞ。戦略の駆け引きも味わえる。

BEEP!

今月のこのコーナーが、いつもとちょっとノリが違うことに気づいてくれたかな？　年末にかけ、ますます勢いづくG.G.をヨロシクねっ！

★ベアナックル★クニちゃんのゲーム天国part 2★レミングス★IN THE WAKE OF VAMPIRE★バットマンリターンズ★チャックロック★ソニック・ザ・ヘッジホッグ2★GG忍2★

GAME GEAR

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS　1992, NOVEMBER, 8TH

特報!! G.G.版「ベアナックル」は、なんと2人同時プレイが可能に!!

NEW ベアナックル

●セガ／11月27日発売／3,500円／ACT／2M

格闘ゲームの代表作がG.G.でも登場だ!!

昨年メガドライブ用ソフトで大ヒットした格闘アクションゲーム「ベアナックル」。敵をブチのめすという単純ながら熱いゲーム展開は、格闘モノならでは。すでに本家メガドラ版は、続編の〝II〟が発売されることが決定している。

今回G.G.で発売される「ベアナックル」は基本的に〝1〟の移植作だ。取材したときの手ごたえからすると、コイツはかなり期待できる作品だと思っていい。とくに「ベアナックル」のウリである2人協力プレイが、対戦ケーブルをつなぐことで、できるようになるというのは大きなポイントだ。でも〝対戦〟ケーブルで〝協力〟プレイとは、妙な感じだなあ。

完成度	90%
2人同時プレイ可能	

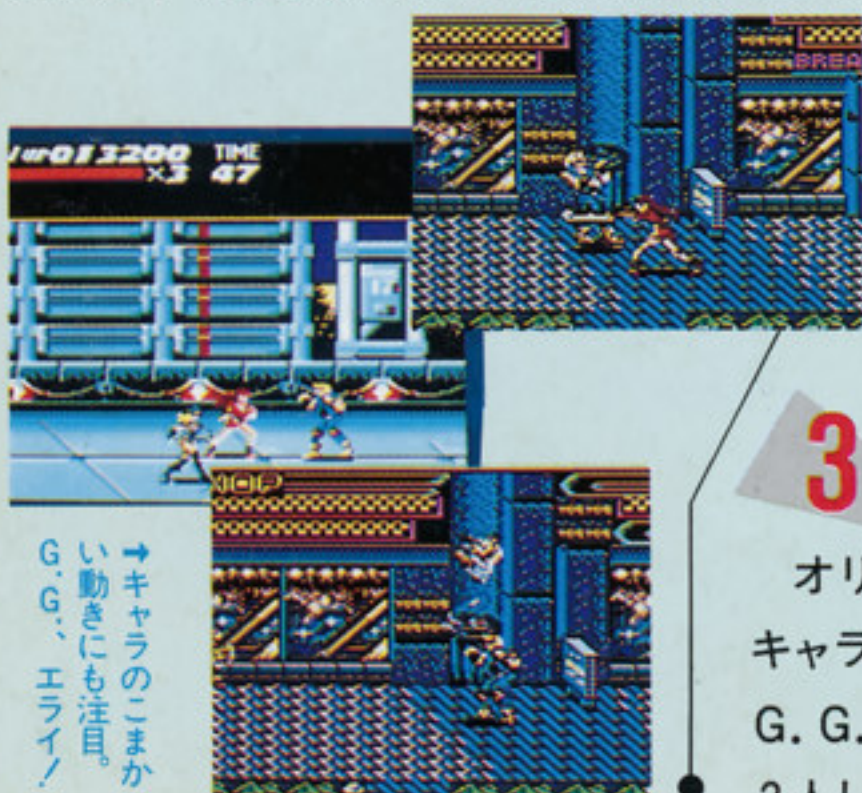
メガドラ版「ベアナックル」がほぼ忠実に移植されている!!

画面を見てもらえればわかるように、このG.G.版「ベアナックル」のグラフィックは、ほとんどオリジナルそのまんま（実際にはG.G.の液晶画面を通して見ることになるので、見た目の印象は微妙に変わってしまうけどね）。

さらに憎いのは、各キャラクターの動きのパターンだ。ジャンプ中のポーズや決め技などのグラフィックなども、オリジナルそっくりに作られているのである！　メガドラ版と違うのは、BGMがFM音源からPSG音源になっているだけかもしれない……？

1 画面構成はそのまま

取材では2ステージまでしか見ることができなかったけど、マップの構成はオリジナルのメガドラ版とまったく同じ。完全移植か!?

➡キャラのこまかい動きにも注目。G.G.、エライ！

2 もちろん必殺ワザも健在だ

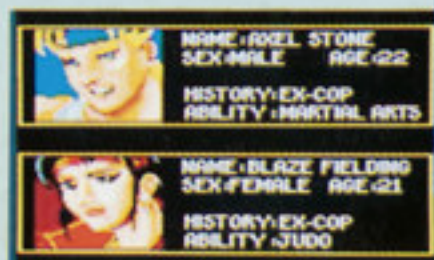
各キャラが個々にもっている大ワザもG.G.版は忠実に移植。バックドロップの連続で敵を倒せ！

3 選べるキャラは2人

オリジナルでは3人のキャラが選べたんだけど、G.G.版では残念ながら2人しか選べないようだ。

もちろんBGMは古代祐三氏が担当！

メガドラ版「ベアナックル」で初の「ハウスミュージック」に挑戦したゲームミュージック界の奇才（？）、古代祐三がG.G.版も担当。サンプリングのラップなどは削除されているが、メガドラ版のもつノリの良さはG.G.版も同じ！

⬆これがメガドラ版「ベアナックル」。BGMがモロにハウスしちゃっているぞ。ハウス野郎はとりあえず聞いてみろっ！

IN THE WAKE OF VAMPIRE

●シスム／10月23日発売／4,500円／ACT／2M　1人プレイのみ

ズバリ言ってしまえば、G.G.版「悪魔城ドラキュラ」だ。グラフィックの雰囲気や、隠しアイテムの場所もまんまドラキュラだった。難易度はやや高め。アクションが得意なプレイヤーじゃないと、クリアすることは難しい。あと、メッセージが英語なのも……。

今月発売される、この「…VAMPIRE」と「リターンズ」はグラフィックの質が非常に高い反面、ゲーム内容が"昔あったゲーム"の域を出てないのは残念だった。

↑階段を登る博士の姿。グラフィックはイインだけど、どっかで見たような感じもする。たしか主人公がムチを使ったような……。

↑満月の夜は、バンパイアの力が最も強くなる。切り裂きジャックもステージのボスキャラとして特別出演しているぞ。

GAME EXPLANATION

「満月の夜には、恐ろしいことが起こる……」19世紀末のイギリスを舞台にした、横スクロールアクションゲーム。プレイヤーはフェルディナンド博士となって、ロンドンの"吸血鬼事件"の首謀者を倒さなくてはならない……。全5ラウンド、計13ステージからなる冒険の舞台は、テムズ湖畔から始まり蝋人形館、墓場、大聖堂、古城などホラー感覚満点。博士が事件を追ううちにしだいに明かされていく、"吸血鬼"の謎とは何か？

〈評価メーター〉

項目	評価
操作性	★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★
持続性	★★★
オススメ度	★★

バットマンリターンズ

●セガ／10月23日発売／3,500円／ACT／2M　1人プレイのみ

画面の雰囲気は、映画「バットマン」に見られるダークな色調で統一されていて非常に美しい。ただ主人公のバットマンが真っ黒けなキャラなので、場所によっては暗すぎて見にくいかも……。ワイヤーアクションも面白いが、FC版「ヒットラーの復活」に似てる。

闇夜を駆ける怪人バットマン

←直訳するとコウモリ男。ハイテクでゴッサムシティーを悪の手から守れ！

バットモービル

多彩なワイヤーアクションを使いこなせ!!

↑ワイヤー操作がうまくなれば、行動範囲もグッと広がるぞ。上に移動したいとき、下に足場がないときなどにとっても便利なのだ。

全5ステージからなるゴッサムシティー

悪のはびこるゴッサムシティー。ペンギンはどこにいるのか？

STAGE 1
→ワイヤーの操作に慣れれば倉庫内も自在に動き回れるのだ。

STAGE 2
→空中を滑空するバットマン。マントを広げるとまさにバット。

STAGE 3
→ベルトコンベアの上にいると、動きが制限されてしまう。注意。

STAGE 4
→あやしい像の上をジャンプ、ジャンプ。リズム良く渡ること。

STAGE 5
→足場の狭い最終ステージ。転落すると即ミスにつながるぞ。

GAME EXPLANATION

日本ではどうもイマイチ盛り上がらなかったようだけど、アメリカでは大人気の「バットマン」。その続編「リターンズ」をゲーム化したものがこれだ。プレイヤーはバットマンとなり、ジョーカーを倒したバットマンの前に新しく立ちはだかる敵、キャットウーマンとペンギンを倒すため全5ステージを戦い抜かなければならない。ワイヤーを使えば、普通は進めない場所にも進むことができるのは結構面白い。欲を言えば、もっと攻撃方法を多彩にしても良かったのでは……？ボスとの対決シーンは、キャットウーマンとの戦いが印象的だった。

〈評価メーター〉

項目	評価
操作性	★★★
AV面	★★★★
ゲームバランス	★★★
持続性	★★★
オススメ度	★★★

メガドライブ版に先がけ「チャックロック」登場

緊急リリース！　セガから「チャックロック」が発売されることが決定したぞ(10月30日発売、価格3,500円)。このゲームは原始人が主人公の横スクロールアクションゲーム。同名のメガドラ版の発売に先がけ、G.G.版が発売されるようだ。

↑ポインポインと腹を突き出して敵を倒す変なキャラ、チャックロック。常識を超えたゲームがついにこの世に登場する!?

新作も続々登場！ NEW SOFT RELEASE

今月発表されたゲームは、ほとんど秋から冬にかけて発売される新作ばかり。しかし、先月「PS外伝」と「シャダムクルセイダー」という大作が発表されたばかりなのにこの勢いはいったいどこからくるのだろうか……!? とにかく、G.G.ユーザーにとってはしばらくうれしい悲鳴が聞こえてきそうである。よかったな、みんな。「ソニック」、「G.G.忍」の続編シリーズもチェックすべし。

ソニック2

←噂の「ソニック」第2弾。こっちもかなり期待できそう。

GG忍II

←以前紹介したとは思うけど、これが「GG忍II」の画面ね。

NEW クニちゃんのゲーム天国 Part2

●セガ／12月11日発売／3,500円／TAB／2M

バラエティーゲームの決定版だ!!

テニスやスゴロクなど、お手軽に遊べるミニゲームが4本も入っていたおトクなソフト､「クニちゃんのゲーム天国」。その第2弾がこの「part 2」なのだ。前作同様収められているゲームは4つ。各ゲームの軽くて明るいノリは、まさにクニちゃんそのもの!?

完成度 80%

1人プレイのみ

←カートゲームの「THE CHALLENGE！」だ。

←ボーリングゲーム。ストライクの連続でスコアを伸ばせ。

選べるゲームは4タイプ

←いわゆるトランポリンゲーム。クニちゃんを落とすなよ。

←ジグソーパズル。25枚のタイルを一枚の絵に戻すのだ。

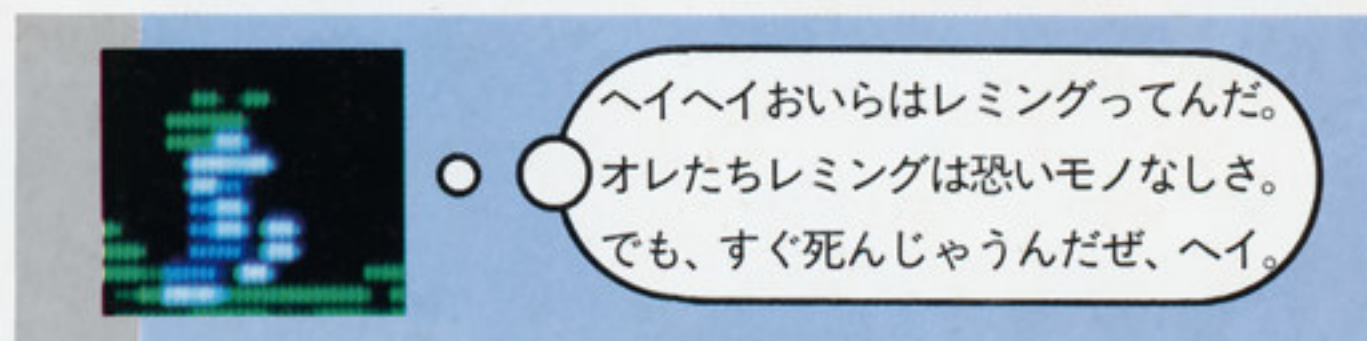
NEW レミングス

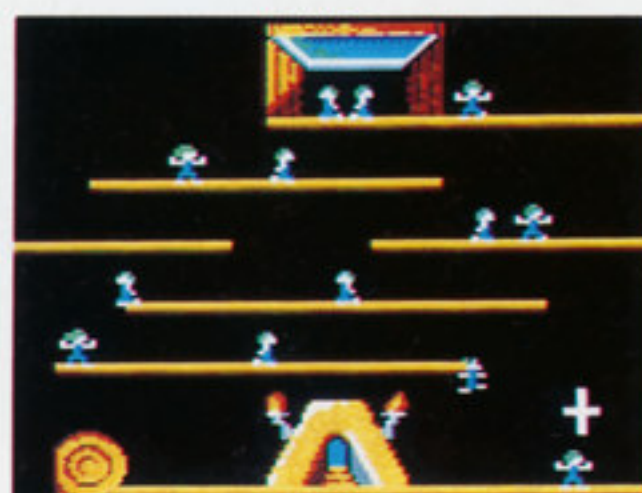
●セガ／2月26日発売／3,500円／PUZ／2M

団体行動の好きな人に…

かわいいレミングたちが集団で行進する。なんとも不思議なパズルゲーム「レミングス」。もともとこの「レミングス」は、海外のパソコンから生まれた作品だ。メガドラやスーファミならともかく､G.G.で発売されるというのは大ニュース。気になる移植度も、ほぼカンペキという優れモノだぞ。

完成度 80%

1人プレイのみ

ヘイヘイおいらはレミングってんだ。オレたちレミングは恐いモノなしさ。でも、すぐ死んじゃうんだぜ、ヘイ。

↑掘り続けるレミング軍団。こちらが指示したとおりに行動する忠実なレミングの姿が涙を誘う。

↑アタマをしっかり使わないと、レミングたちをゴールに運ぶことは難しいぞ。「Oh No！」

最近おたよりコーナーと化している(？) (G.G.HOTLINE)

今月マイナーチェンジを果たした「BEEP！G.G.」ま、今回はレイアウト構成をちょっと変えてみただけ。ただ、来月は読者のみんながあっと言うほどのフルモデルチェンジを考えているので（どうなるのかは、まだナイショ、まだしっかり練られていないという噂も……)。とりあえず、絶対数の少ないG.G.ユーザーを盛り上げるためいろいろやろうと思ってます。どうなるかは来月ってことで。

で、とりあえずその第1弾として先月からこのホットラインのコーナーで読者とコミュニケーションを取ろうと考えているんですが……。まだお便りがこないねー。雑誌制作の進行上、お便りを募集してもそれが再び誌面に載るのは早くても2ヵ月先なんですな。そんなわけなので、とりあえずアンケートおハガキからG.G.に関係しているものを抜粋して見ました。

●G.G.の読者レースをやってくれい。(大阪府／石原直樹)

――G.G.にも読者レースを！ という声は以前からあります。でも、実際にメガドラの読者レースのように安定した票が集まるかどうかがまだ不安定なため現在は行なっていません。読者レースの結果ってユーザーすべての意見の平均値なので、結構信用できるんだけどね。要望がもっとたくさんあれば、読者レースG.G.版もできるとは思うけど……。いまのところは、保留ボタンが点灯中です。

●ゲームギアのコーナーを増やしてくださいっ！ いままで出ているゲームギアソフトの特集をしてください。(広島県／岡本龍)

――こういうのもよく送られてくるお便りのひとつ（ただこのお便りは、スミっこに「主人がゲームばっかりして困ります。なんとかしてください」と書かれていたのがホノボノしててよかった)。さすがにG.G.のコーナーはソフトの本数の関係上、これ以上増えないんじゃないかな（過去、この「BEEP！G.G.」は1～4ページ)。また、いままで出ているG.G.ソフトの特集はBEメガでも何度か行っています。年末年始にやるかもしれないので、そのときはよろしく。

とまあ、今月のお便りはここまで。ヘンなお便り、ホノボノとするようなお便りを当コーナーは募集してます。

あ、最後に一言。編集部に送られてくる読者アンケート、10月号ぶんの集計結果を見たんだけど、なんと読者の20.8%がG.G.を所有していることが判明。そう、実はBEメガ読者の5人に1人はG.G.をもっているんですな。誌面を見る限りでは、そんなにいっぱいG.G.ユーザーがいるとは思えないんだけどねえ……。てことで、来月。

あてさき

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク(株)
BEEP／ メガドライブ編集部

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.005

今月送られてきたハガキは「修羅の門」に関する質問、とくに海堂との戦いで遭難しているというものが多かった。海堂は異様なまでに強く、いつまでたっても倒せない人もいると思うので、今回は特別にパスワードも掲載しておいたぞ。どうしても先へ進めない人だけ、自分の判断で使用してくれ。

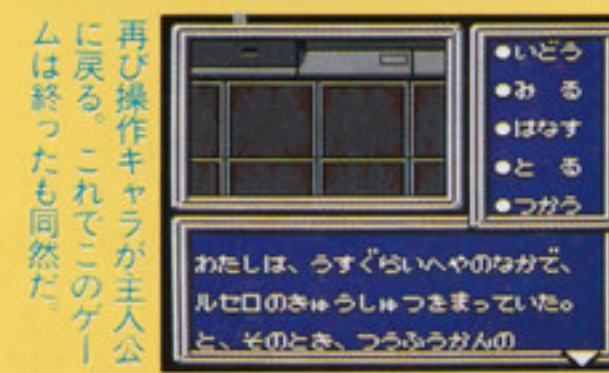
ファンタシースターアドベンチャー

遭難1　「PSアドベンチャー」で、自分の操作するキャラがルセロになり、バロン研究所に入ったまではいいんですが、そこからまったく進めなくなりました。アイテムもIDカードと無線機しかないし……。このあと何をしたらいいのでしょうか？

（埼玉県・金井功）

救出1　ここでは、まず通風口に入り、小さな穴が開いているところまで進もう。この穴を覗く（のぞ）と主人公が下の部屋に捕えられているのがわかる。あとは何をすればいいのかというと、この穴からIDカードを落してやるだけでいいのだ。

操作するキャラがルセロになってからは、移動できる範囲が限られているから簡単そうに思えるんだけど、意外とここでひっかかった人は多いんじゃないかな？

通風口の中に入って、この穴からIDカードを落としてやろう。

再び操作キャラが主人公に戻る。これでこのゲームは終ったも同然だ。

スパイダーマン

遭難2　「スパイダーマン」の救出作業を見合わせないでくれ〜（9月号参照）。

じつを言うと僕も最終画面でハマっています。しかも、いまだにボスや時限爆弾の場所すらわかりません。

（京都府・コイン・18歳）

救出2　このごろはコイン君以外にも「スパイダーマン」に関する遭難ハガキを送ってくれる人がチラホラといるようなので、ここらで解説してみよう（といっても、読者からのアドバイスの受け売りだったりする）。

それにしても、みんな健太が告知したときに遭難ハガキを素直に出してくれればよかったのに。

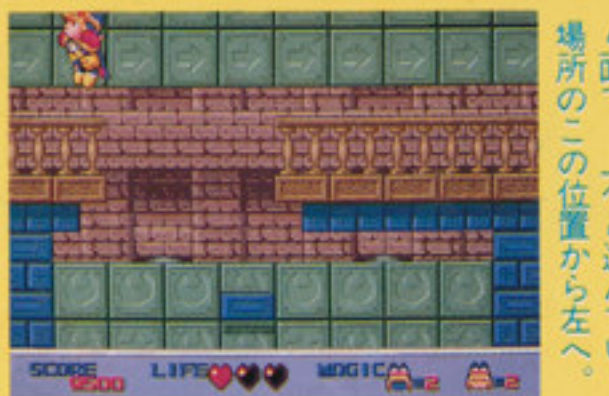
時限爆弾は、ボスだらけの地点をクリアしたところにある。解除方法は、上部にあるランプの色と同じカギを入れるだけ。入れた直後は点滅が激しくなるけど、それがおさまってから次のカギを入れれば大丈夫だ。

キングピンとの戦いは、シールドを装備して、ヤツの頭にブーツの先がめり込むようにジャンプキックを当てる。しかし、異常に難しいうえに、ここではコンティニューもできない。とにかくがんばってくれとしか言いようがない（スマン！）。下がってくる鎖はウエッブを当てればしばらく止められるぞ。

まじかる☆タルるートくん

疑問1　エンディングのスタッフロールを見たところ、このゲームには「にるる」が出てくるみたいですが、どこにいるのでしょうか？　「にるる」に会わなくてもゲームはクリアできますが、なんとなく気になります。

（東京都・りるる）

回答1　たしかに「にるる」に会えなくてもクリアはできるから、無理に発見する必要はない。でも、それだとエンディングのスタッフロールで名前しか表示されないし、なんとなく悲しいものがあるよね。さて、かんじんの居場所だけど、とりあえず写真を見てチェックしておくれ。

4面で、上へと進んでいく場所のこの位置から左へ。

それからこの位置に隠されている扉へ入る。

するとそこには「にるる」がいるのだ。

魔法の少女シルキーリップ

遭難3　第4話をプレイしていて、更衣室でリップが水着に着替えようとするところまで進みました。しかし、ロッカーを調べても「ここが私のロッカーね」と表示されるだけで、いっこうに着替えてくれません。もしかしてバグっちゃったの？　うおおお！　そ、そんな。水着姿が見られないなんて俺は激烈に悲しい！　このあとちゃんと進められるのか、それともバグなのか、白黒はっきりさせてくれ〜。

（茨城県・鬼い様）

救出3　ええい！　男がそんなことでうろたえるんじゃない！　しかも「リップ」を購入しておきながら、この後におよんで本名でなくペンネームでハガキを送ってくるとは何事だ。軟弱者め！と、理不尽（りふじん）に怒るのはここまでにしておいて本題に移ろう。

ロッカーの前でAボタンを押すと、君がいったように「ここが私の〜」とメッセージが出るが、これを表示させてはダメだ。

じつはロッカーの前に立ったらいきなりCボタンを押して、行動コマンドの「見る」を使えばリップが水着に着替えてくれるのだ。

もし「ここが私の〜」と表示させてしまったら、いったん更衣室から出てやりなおすように。あれ？　これってやっぱりバグかな……。

レンタヒーロー

救出4 いまだにこのゲームに関する遭難ハガキは多いのだが、いずれもこまごまとした質問ばかりなので、今回は代表的なものをまとめて救出したい。

遭難している読者は、下記のなかで自分の悩みに該当しているものを読んでくれたまえ。

●ノルモワ科学のカセットテープの謎がわからない人へ

（千葉県・こやましん・他数名）

とにかくカセットテープを何度も聞いてみること。するとメッセージが少しずつ変化していき、最後にはっきりしたヒントが出るぞ。

●セカの秘密研究所をどうしても発見できない人へ

（東京都・古田信司、他数名）

コージャのレストランに入って、厨房のなかにいるコックに話しかけてみよう。「変身して〜」と研究所への入り方を教えてくれるぞ。

●「お魚をくわえたドラ猫」事件で遭難している人へ

（静岡県・三原鉄也、他数名）

ロブスターマンションのとなりにあるマンションの2階へ行き、「疲れがたまってしょうがないんだ」とぼやいている住人に「つかう」コマンドでノンテル皇帝液をあげる。

この人から話を聞いた後は、1階の主婦からゴミ捨てを引き受け、それを外のゴミ捨て場に「すてる」と新たな展開があるぞ。

●ダイナマイトドッグスのボスが倒せない人へ

（岐阜県・八木司郎、他数名）

ボスにはジャンプ中と着地直後しかダメージを与えられない。確実に倒したいなら着地直後をねらってパンチ、もしくは特殊武器を当てるしかないだろう。ただし、このときの間合いがシビアなので、相手の攻撃を完璧にかわせるまで練習してからチャレンジするべし。

シャイニン&ザ・ダクネス

救出5 このゲームも「レンタヒーロー」と同様に質問ハガキの量が多いが、そのほとんどが光の装備に関するものばかりなので、今回は思いきってその座標を公開してしまおう（光のよろいと光のたてはマッピングしていればわかるよね？）。

●「光の剣」が見つからないという人へ

（愛知県・副島健一郎、他数名）

「光の剣」は神殿の4階にある。座標は、東に11、南に5。ただし、その手前の位置で「しんじつのたま」を使う必要がある。

●「光の盾」が見つからないという人へ

（東京都・木川貴、他数名）

「光の盾」は神殿の3階にある。座標は、東に1、南に9。ここに来るためには、4階に入手できる「ジェイルキー」が必要だ。

●エータはいずこに？　という人へ

（埼玉県・千代田知、他数名）

エータは「英知の洞窟」でさまよっている。東に9、南に27の位置に立ち、南に向って進めば会えるぞ。

●「真実の洞窟」への行き方がわからないという人へ

（福岡県・黒木一康、他数名）

まず神殿1階の東に16、南に20の位置に立ち、北に向かって「しんじつのたま」を使う。するとウォールビーストが出るので、そいつを倒して新たな道を開けばいいのだ。

修羅の門

遭難6 「修羅の門」でラウンド4の海堂晃が倒せません。「無空波？」を2回目にかわされたあと、ほかの攻撃は見切られて当たらず、双龍脚でやられてしまいます。上手な倒し方があるなら教えてください。

（滋賀県・鵜飼剛史）

救出6 海堂は、実質的にこのゲームで最強の敵なので、倒せなくて困っている人がたくさんいるようだね。まず、序盤は浮身とブロックで耐える。このとき気合いをためて前蹴りなどを使い、少しでも攻撃を当てることを心掛けよう。海堂の見切りといえども100%確実ではないからね。あと、海堂の回し蹴りを前蹴りで打ち返せる（失敗するときもある）ことも覚えておこう。できれば1回目の「無空波？」を使うまえに、30〜40ダメージぐらい与えたいものだ。2回目の「無空波？」がかわされる前後からは、双龍脚がきてもとにかく見切り（当たってもガマン）だ。すると少しずつ陸奥の見切も確実になっていくはず。あとはヘタに動きまわらず、気合いをためて通常の技を当てにいこう（口で言うのは簡単だけど…）。結局、海堂だけは完璧に勝つ方法はない。ある程度は見切りの運も必要だけど、あきらめずに挑戦しよう。もし幸運にも海堂の体力が少なくなったら、本物の無空波を使えば終りだ。第2部へのつなぎだけは面白いから一生かけても見るべし。

遭難7 ようやく最近になって「修羅の門」を手にいれたのですが、8人目の片山右京がどうしても倒せません。それに、このあとにもう1人ひかえていると思うと夜も眠れません。なにとぞ、良い方法を教えてください。

（神奈川県・吉田儀人）

救出7 戦慄の貴公子と称されるほどの天才、片山右京は、海堂以上の完璧な見切りで攻撃をかわしてしまう。最初は浮身でダメージを軽減しながら、陣雷が「こうなりゃ龍波だ！」のセリフを言うのを待とう。そして気合いをためたら距離を大きくとって龍波を使おう。虎砲は絶対に使わないこと。

龍波を破られた後は動かずに気合いをため、片山の菩薩掌がくるのを待つ。1回目の菩薩掌はかわせないので、「避ける」コマンドの「振り切る」を使おう。ダメージは大きいけど致命傷にはならないぞ。そのあとも気合いをためて、2回目の菩薩掌を待とう。今度は「避ける」コマンドに「菩薩掌破り」が入っているはずだ。これを使えば、片山がキレて新たな展開へと突入する。あとはもう菩薩掌はこないから、ラッシュや通常技を使って勝ちにいこう。

「修羅の門」全パスワード

泉　「はらへっちゃってもうダメ」	羽山「むつつくもだ」
陣雷「とんでもないこぞうだの」	飛田「もういちどやりたい…って」
海堂「へへへっ…」	片山「フフ…　たのしみですねぇ」
竹海「もんがあいちまったな…」	不破「たいしたことはないな」

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者やゲームに関する質問（疑問）を持つ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフトを贈呈する。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
BEEP！ メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部より通信】今回は写真が少なく、文字ばっかりのページになっちゃってもうしわけない。ちょっと説明でわかりにくい部分があるかもしれないけど許してね。それから、ソフトプレゼントは抽選で黒木一康くんに決定だよ。

BEメガ裏技リーグ Vol.31

先月あれだけ発見されたのに、どうやら「ダイナブラザーズ」には隠しステージがまだあるみたい。いったい全部でいくつあるんだろうね？

サンダーストームFX

1軍 無敵コマンド&ステージセレクト

タイトル画面でメニューが表示されているときに、「左、右、A、B、C」の順に押すと、ミスをしたときの効果音が鳴る。そのあとゲームを始めるとステージセレクトが可能となり（ステージ数が表示されているときに方向キーで選択）、プレイ中にスタートを押すと強制的にステージクリアできる。

また、このコマンドを入れた直後に、続けて「B、A、C、A、左、左、右、左」の順に押すと、無敵でプレイできるようになる。

さらに、同じ要領でタイトル画面のときに「右、上、左、下、A」の順に押すとオプションモードでイージーが選択できるようになり、「上、下、左、右、B、C、A」の順に押すとメニューにデバッグモードが加わる。

（神奈川県・ピギー・22歳）

デバッグモード

タイトル画面のときに「上、下、左、右、B、C、A」でデバッグモードが加わる。

このモードでは、各ステージの爆発パターンやアニメーションの一部などが見られる。

無敵コマンド

「左、右、A、B、C」と面セレクトのコマンドあとに、続けて「B、A、C、A、左、左、右、左」と押す。

すると、プレイ中に何もしなくても敵がかってに爆発してくれる（無敵状態なのだ）。

デトネイター・オーガン

補欠 いけないグラフィック

まずゲームの序盤でノックたちとディスコに行かないでミヤビ姉さんの部屋へ行く。

そのあと部屋に入ったら、LOOKコマンドで「まわり」を3回見ると、メッセージに変化はないけど選択肢に「カガミ」というのが加わっている。この「カガミ」をLOOKで見ると……。

（新潟県・Z・17歳）

気づかずに先へ進んでしまう人もいると思うが、まわりを3回見ると……。

本誌の倫理規定によりこれ以上はお見せできません（うそ）。

ダイナブラザーズ

補欠 サーフィンチーム登場

まず、キャラクターが1匹もいない場所へゲーム画面を移動させる。そして天災コマンドの〝こうずい〟を使うと、波が去ったあとにぴーちゃんサーフィンチームが登場する。

（福島県・ナル・17歳）

まず、敵も味方もいない場所を探して画面を合わせる。

そしておもむろに洪水を一発カマす。

どこからともなくサーフィンチームが。説明書でほのめかしてあったのは、このことだったんだねぇ。

アマ 隠しステージ

パスワードを「BNGO」、「TWIN」と打ち込むと、隠しステージに入れる。

（大阪府・SAKATA）

敵がこちらの行動を完全にまねてくるステージ。意外と簡単に勝てる。

スロットマシンみたいなステージ。やってみるとわりと普通な面だ。

スプラッターハウスPART2

1軍 ステージセレクト

タイトル画面（メニューが表示されていないとき）で「下、下、B、下、下、C」の順番にボタンを押すと、ステージセレクトができる。

（千葉県・益田栄二・17歳）

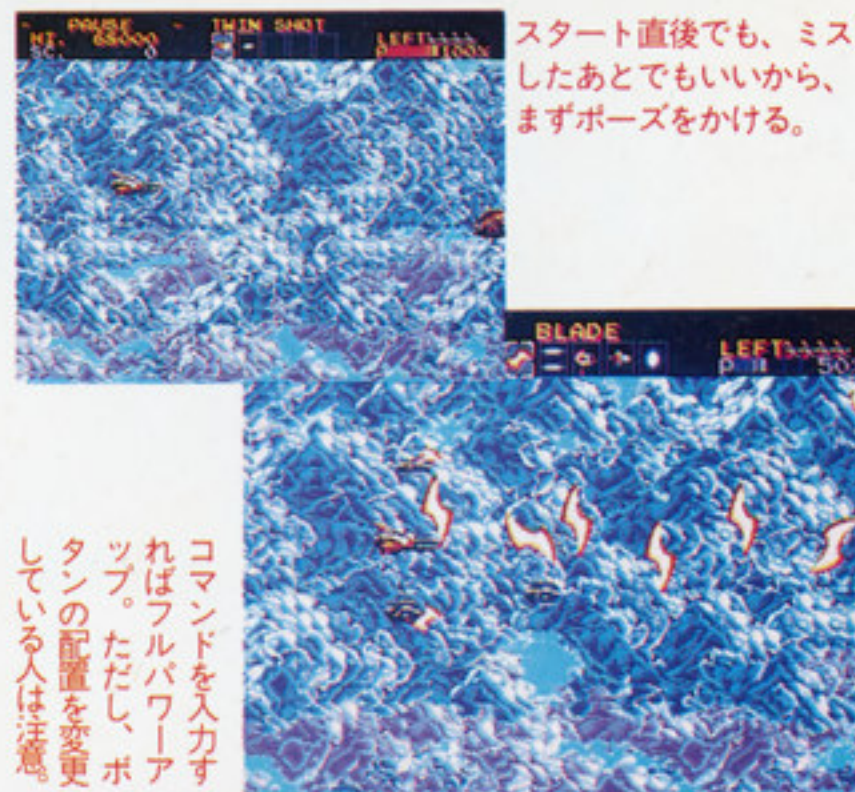
これはけっこう難しいゲームなので、面セレはなかなか先のステージが見られない人におススメ。

THUNDER FORCEⅣ

1軍 武器をいつでも入手

プレイ中（難易度はどれでもよい）にポーズをかけて「上、右、A、下、右、A、C、左、上、B」というようにボタンを押す。そのあと、ポーズを解除する前に方向キーの右を押すとクローが装着され、上を押すとすべての武器を入手できる。

ただし、このコマンドはオプションで操作設定を変更していない場合のものなので、変更した場合はA、B、Cボタンの対応をそれに合わせて変えること。

（神奈川県・白カバ）

スタート直後でも、ミスしたあとでもいいから、まずポーズをかける。

コマンドを入力すればフルパワーアップ。ただし、ボタンの配置を変更している人は注意。

アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ（GG版）

2軍 エンディングパスワード

ワールドチャンピオンシップモードのパスワード入力画面で、「SENNA」と打ち込むといきなりエンディングが始まる。

また、「CHAMPION」と入力しても同じようにエンディングを見ることができる。

（大分県・ABE・18歳）

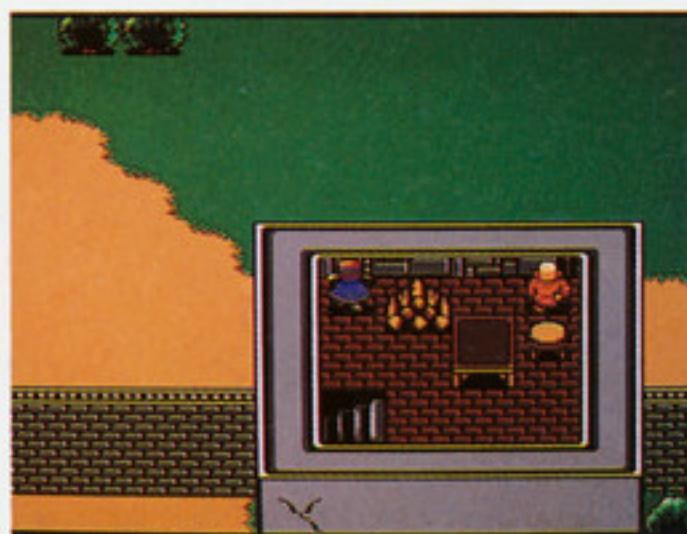
ワールドチャンピオンシップモードで、どちらかのパスワードを入れればすぐにエンディングに突入だ。

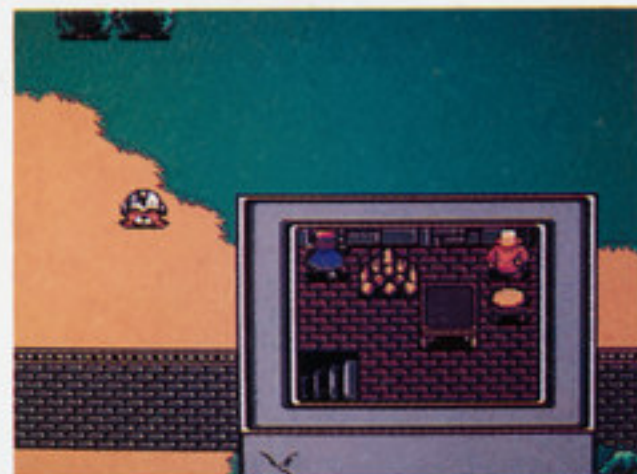
シャイニング・フォース

補欠 ヨーグルトの土木作業

第6章のドラコニアでバリュウを仲間に加えたら、いったんルドル村に戻ってライルが立っていた場所に行こう。すると、ヨーグルトが上のほうから出てきて、地面を掘り返したり穴に入ったりするぞ。

（福島県・橋本亘・18歳）

どこからともなくヨーグルトが現れる。おいおい、君は本陣で待機していたんじゃなかったのかい？

戦闘を終えて村に戻ったら、ライルと出会ったこの場所へ来よう。するってえと……。

自分の掘った穴に入って、しばらくくつろぐヨーグルト。相変わらず行動が不可解だ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号"大リーガー"から"草野球"までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビルソフトバンク株式会社
「BEEP!メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか少ないけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

BINARY ANALYSIS HISTORY of the TV-GAMES

TVゲームの歴史 第9回 文責:渋谷洋一/監修:漆原龍之介

当時"ポストインベーダー"と謳われたセガ「ヘッドオン」その続編と亜流特集

1979年、全国を席巻した空前絶後のインベーダー大ブームの真っただなか、最も〝ポストインベーダー〟と呼び名の高いゲームがあった。セガ「ヘッドオン」。俗にドットイートタイプといわれるフィールド上の点（ドット）をクリアしていくスタイルのゲームで、ルールはインストラクションカード不用の単純明快なもの。当時、テレビ、週刊誌などでも大きく取り上げられ業界各メーカーもその動向に注目。結果、「ヘッドオン」はその続編と亜流をいくつか生み出す。今回はそんな「ヘッドオン」の続編と亜流を特集、紹介しよう。

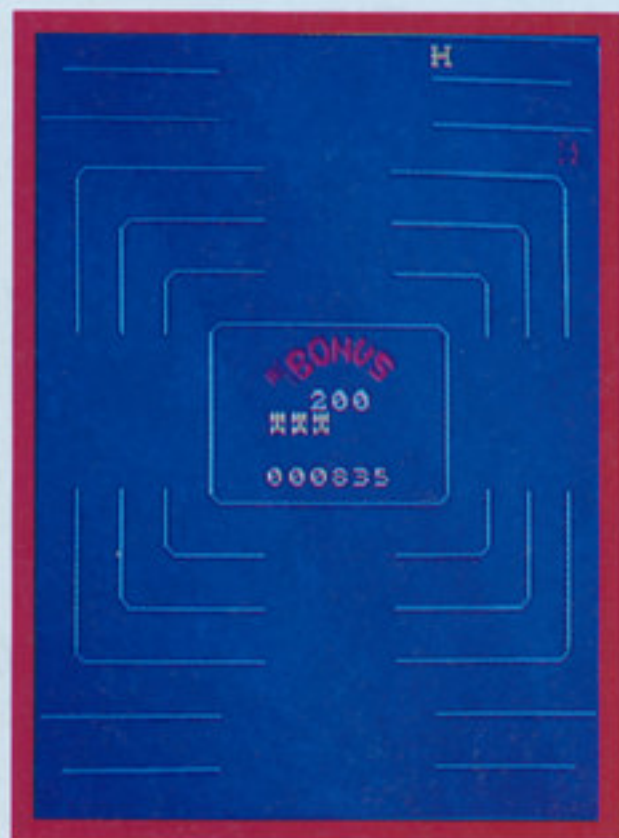
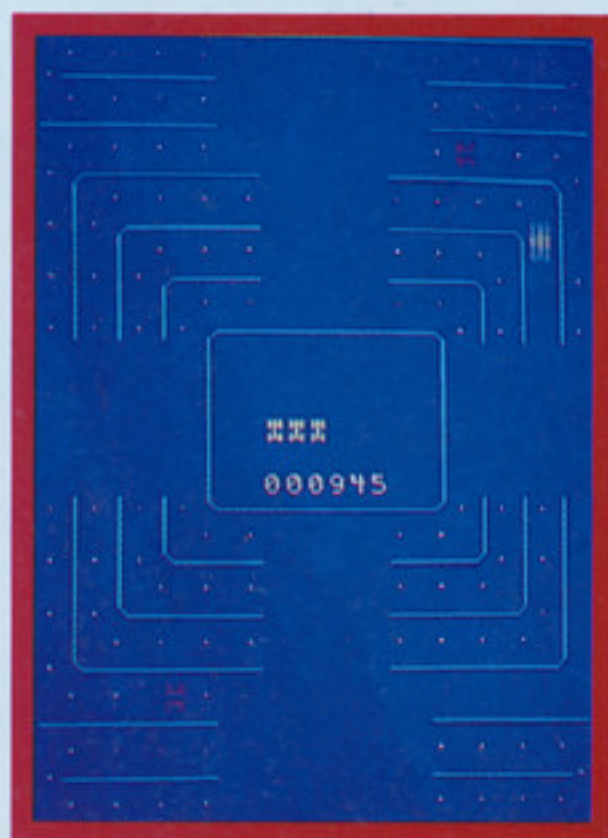
'79年セガ「ヘッドオン」。ドットイートタイプゲームはそれ以前にいくつか存在するが、ゲームの完成度、知名度を考えれば、事実上ドットイートタイプの元祖的存在。「ヘッドオン」はアップライトきょう体とテーブルきょう体の2つのスタイルがあり、それぞれ仕様がわずかに違う。アップライトきょう体は「ヘッドオン」専用きょう体で、モニターは横画面。それに対し、テーブルきょう体は、スペシャルデュアルとよばれるもので、「ヘッドオン」のほかに、セガ版インベーダー「スペースアタック」のどちらかをロータリースイッチで選択。少ないスペースを有効に使用する画期的なもので、価格も50万円と、2つのゲームが楽しめることを考えれば破格!?の値段だ。

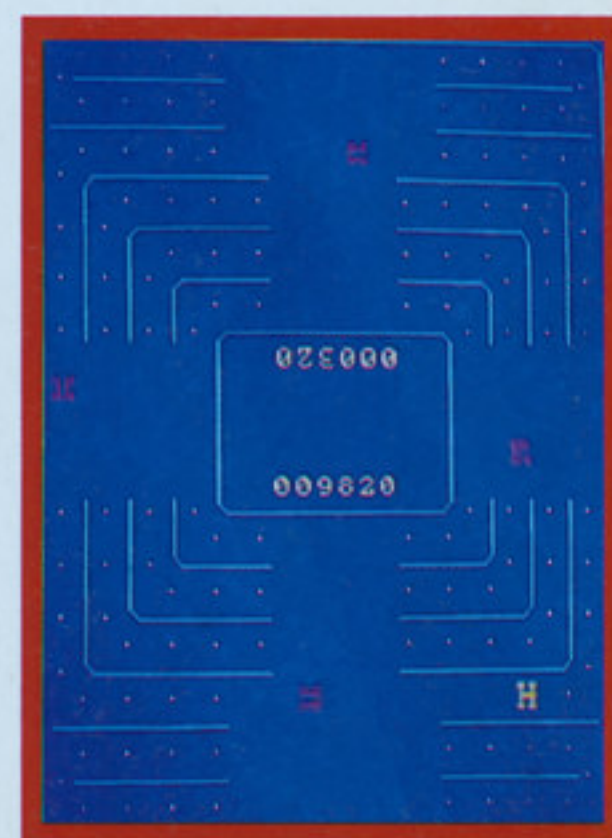
「ヘッドオン」は当時のマスコミも〝ポストインベーダー〟として注目。その人気は〝インベーダー〟に比べれば、大したことはなかったが〝インベーダー〟とその亜流だけで占めていた当時の様相のなかでは、一際輝く艶やかな印象をもっていた。そこで〝インベーダー〟の亜流をひととおり造りきった業界のいくつかのメーカーは、〝ポストインベーダー〟としての期待を込めて、いくつか「ヘッドオン」の亜流を発表する。

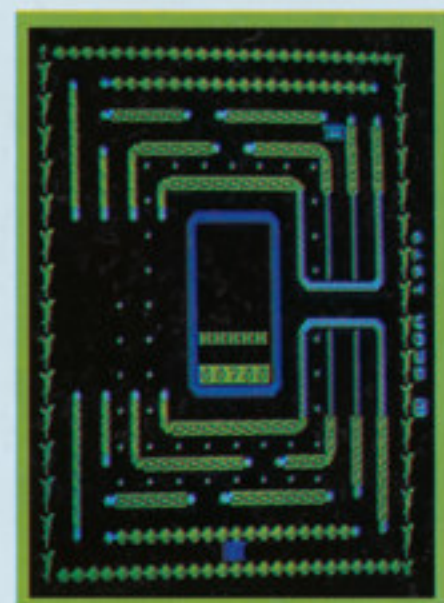
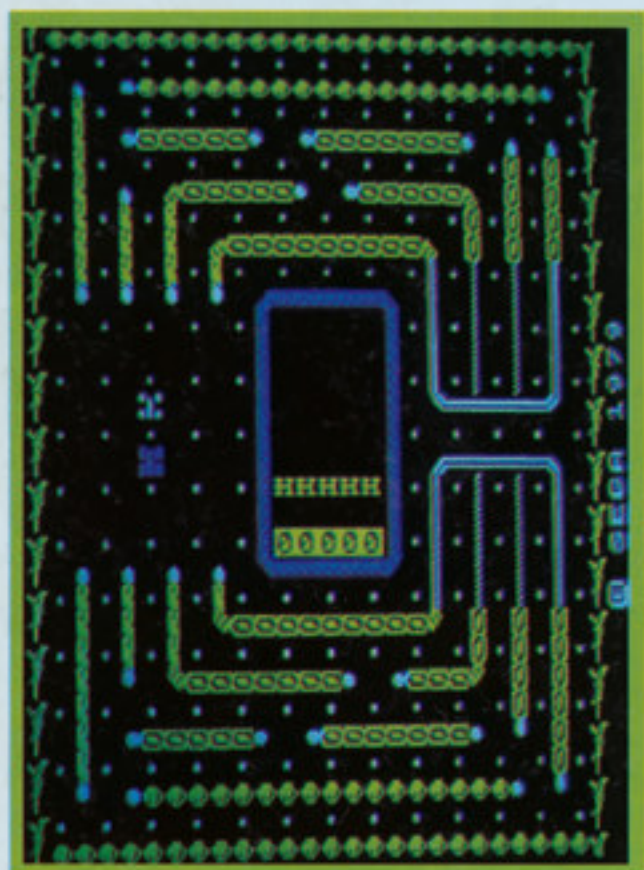
ニチブツ「スタントカー」。8の字〝ヘッドオン〟、「ローリングクラッシュ」。後退も可能な、タイトー「スペースチェイサー」。多彩なキャラクターのSNK「サファリラリー」。インベーダーからの改造したワールドベンディング「ヘッドオンゲーム」など、ドットイートゲームはゲームセンターの、1つの定番として確立していく。

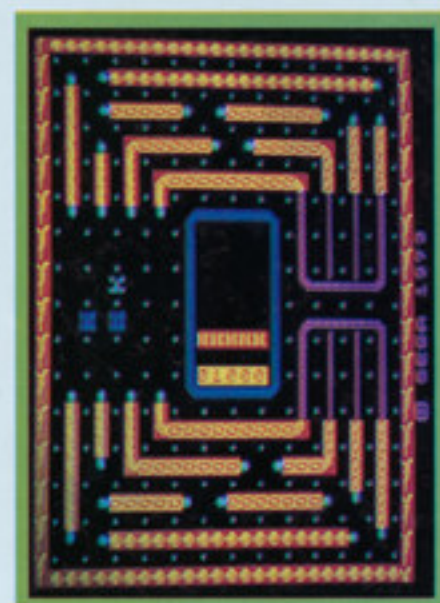
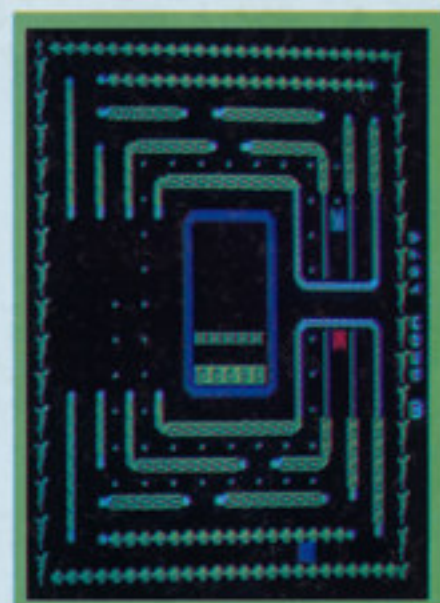
当のセガも続編を発表。スペシャルデュアルIIとして、「スペースインビンコ」、「ヘッドオンII」を発売。「ヘッドオン」では最大敵車が3台まで登場するのに対し、「ヘッドオンII」では最大4台。しかも敵車はさらに挑戦的な動きをして、執拗に攻撃を展開する。そのアルゴリズムはAI（人工知能）とよんでも差し支えないほど、攻略的に陰険なもので、これまでの〝ヘッドオンマスター〟プレイヤーに、挑戦状を叩きつけた。

フィールドは上下にUターンができるレーンが各2レーン、計4レーン設けられることになった。これによって、敵車の後ろに回りこめるようになり、テクニックしだいでは敵車の真後ろにぴったりと張りつき、延々とゲームをプレイし続けることが可能だ。だが、

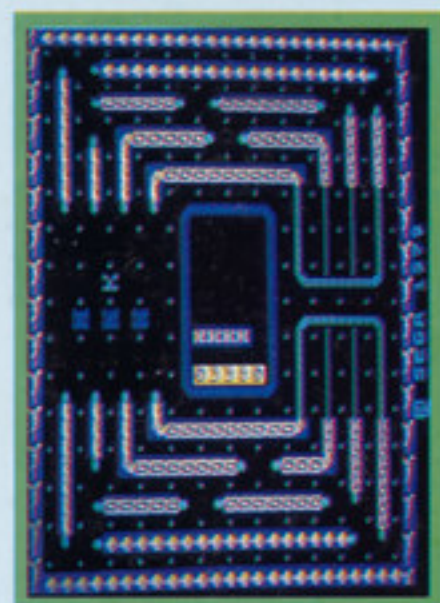
1979 SEGA/「HEAD-ON II」

上下のUターンレーン、計4レーンを使い、敵車の後ろに回りこめるようになった。

面をクリアすると、次は敵車が1台追加される。ここまではたいてい余裕のプレイだ。

敵車が3台ともなると、1台の後ろに回りこんでも他の2台が！ まさに爆発的難度。

いったいこれからプレイヤーはどうすればいいのだろうか？ クリアできれば、天才!?

1979 SEGA 「CAR HUNT」

貴重なスペシャルデュアルIII。「ディープスキャン」または「カーハント」を選択。

これまでにないカラフルなグラフィック。開発の意欲を感じるヘッドオンの決定版。

不気味な赤い追跡車。絶対に振り切れない。こうなったら橋の下まで誘導だ。

橋の下で消える赤い敵車。謎の橋の下はほかにもいろいろな使用法がある。

紅葉、美しい秋。しかしそんな悠長なことはいってられない。敵車が一台増えた。

白銀の世界へようこそ。冬のステージだ。四季を織り込んだ世界初のビデオゲーム。

画面が進み、敵車が3台、4台と増えていくとにっちもさっちもいかなくなる。敵車も上下のUターンレーンを使って、後ろに回りこまれないように対向するように、調整、移動してくるからだ。「ヘッドオン」は、毎回同じコースをたどるパターン攻略が可能だったが、「ヘッドオンII」では無理か!?

そして〝ヘッドオン　パートIII〟として登場するのは、スペシャルデュアルIII。もちろん「ディープスキャン」ではなく「カーハント」だ。フィールドはこれまでのヘッドオンシリーズとは一線を画す華やかなもので、カラフルな草木も生え、立体交差もある。迷路のような複雑なコースと、それにともなう難易度は、まさに〝ヘッドオンの決定版〟。セガの「ヘッドオン」に対する意気ごみが、見て、プレイして、ひしひしと伝わってくる。

さらに「カーハント」は攻略性に富んだ設定がなされている。まず今回初めてマイカーがバックできるようになった。バックするにはレバーを逆方向に入れればいいのだが、実際の車のようにいったん減速停止してから反対方向へと進んでいく。この減速停止の独特の間が、敵車との間隔を必然的に挟め、スリリングな緊張感を生む。

そして、不気味な赤い車の存在。マイカーがコースを走っていると、突如、後方から現われる赤い追跡車。ただ、逃げ回っていただけでは、橋の下へ誘導しないかぎり、絶対に振り切ることはできない。橋の下はこのゲームの唯一の安全地帯で、敵車群に挟まれたときにタイミングよく橋の真下でかわせれば、敵車はマイカーを素通りして通過してしまう。だが、この技はハイテクニックで、口でいうほど簡単ではない。しかしこれほどの内容を盛りこみ、現在プレイしても熱く楽しめる「カーハント」だったが、ヒットはしなかった。

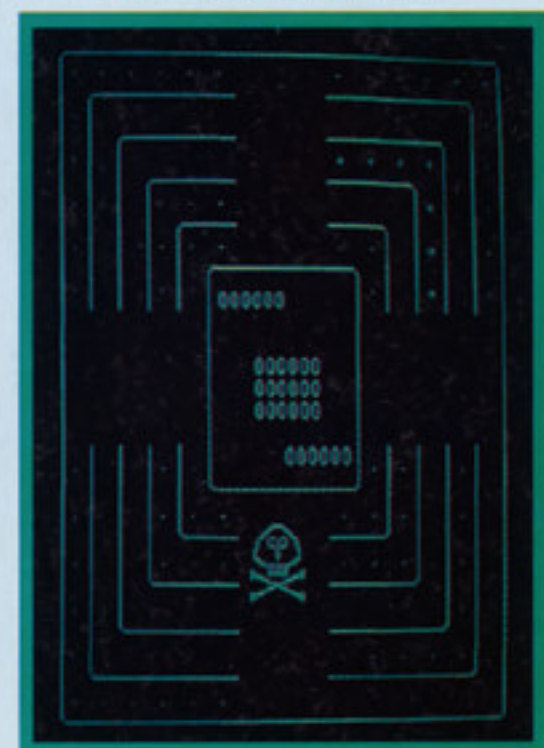
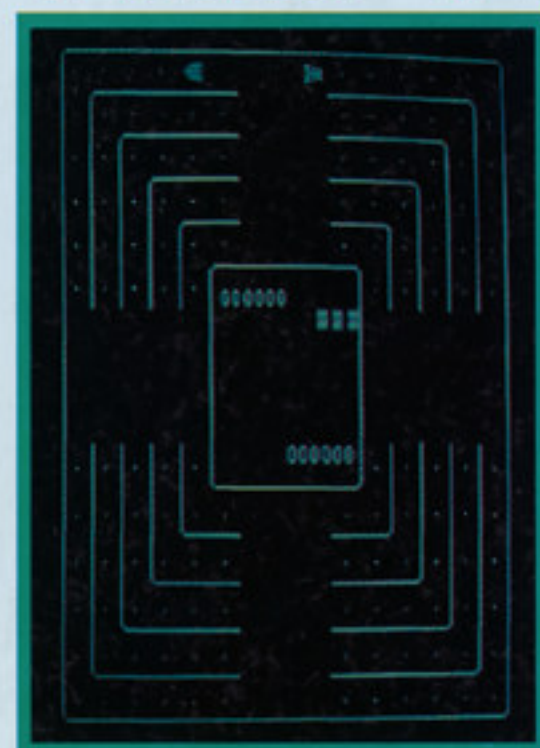
また、シグマ「レッドタンク」は新世代のドットイートゲームだった。自らが弾を発射し〝攻撃〟することが可能になった。これにより、新たな攻略性が生まれ、複雑化し、高度な適応が必要だ。これまでのドットイートゲームは発展だったのに対して、初めて進歩というそれまでの領域から一歩踏み出す変化が起こる。「レッドタンク」は全体的な印象がしょぼく、ヒットしなかったが、パワーエサで〝反撃〟が可能な、ナムコ「パックマン」は大ヒットを記録した。

ナムコは「パックマン」を発売する前に全国の主要ディストリビューター13人を集め、「パックマン」の印象を聞いた。メーカーとしてもドットイートゲームが売れるか売れないのかわからない状況だったのだろう。そのうちの私の知っている業者2人は、〝ヒットしない〟と答えたという。それは「ヘッドオン」の続編とその亜流でさんざん痛い目にあっていたから、〝ドットイートゲームは売れない〟という定説が業者としての潜在意識のなかに確立していたからだろう。

1979 NICHIBUTU/「ROLLING CLASH」

インベーダーきょう体が流用できるよう、レバーは左右2方向で操作できる。

8の字コース。レーンの外で敵車と接触しても回転し、滑るだけの親切設計。

1979 WORLD VENDING/「HEAD-ON GAME」

「ワールドインベーダー」からの改造。安易な名前の「ヘッドオンゲーム」。

見た目は「ヘッドオン」だが、もちろんそのアルゴリズムはまったく違う。

クラッシュしたときの爆発パターンが笑ってしまう。なんと、骸骨マーク。

1979 TAITO/「SPACE CHASER」

「ヘッドオン」とは違いバック（反転）が可能。方向転換や反転の際に、やや時間を食ってしまう。

敵ミサイルは方向転換や反転時に時間のロスが少なく、追いかけられるとしだいに追いつかれてしまう。

ステージクリア。それまで稼いだスコアにそのステージのスコアが加算される。いちいち足し算するのがいい。

タイトー「スペースチェイサー」は、その青いバックのフィールドの色調といい、キャラクターの配色といい、「ヘッドオン」を強烈に意識したゲームだ。だが、単純にマイカーを戦闘機に、敵車をミサイルへ置き換えただけのゲームではない。前進するだけの「ヘッドオン」とは違い、自機はバックができるようになっている。

サウンドはチャカポコチャカポコと独特な音が絶え間なく流れる。ドットをクリアしていき、残りのドットが少なくなってくると、敵ミサイルは加速する。だが、その加速する度合いはプレイヤーの想像を超えるほどの卑怯で痛烈な加速だ。独特なチャカポコサウンドはさらに切迫したような非常に緊迫感あふれる、心臓に悪い響きを帯びてくる。チャカチャカチャカチャカチャカチャカ……とこのまま聞き続けると気が変になるだろうが、その前に異常に加速した敵ミサイルに追いつかれ爆発している。ドッカーン。爆発パターンは飛び散る派手さで、これも「ヘッドオン」を強く意識したからこそだ。

こんな緊迫感あふれるゲームだったが、「ヘッドオン」同様、パターン攻略が可能だった。一度クリアしてしまえば、同じコースをたどれば同じくクリアできてしまうからだ。しかも3面以降は3面の繰り返しなので、高速ゾーンの追加や追跡ミサイルが追加されるものの、これも一度クリアして、そのコースを同じようにしてたどれば、体力と精神力の続く限りプレイを続けることができる。パターンを作り上げるそれまでが勝負、お楽しみはそれからだ。

赤い敵ミサイルは追跡ミサイル。白いミサイルはただ気まぐれに巡行しているだけだが、油断は禁物。

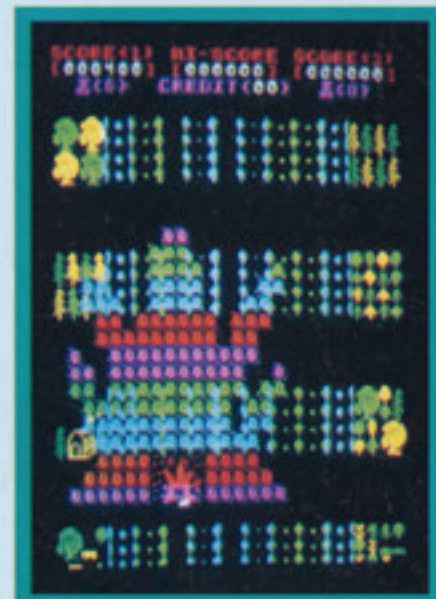
「ヘッドオン」はパターン数の多い豪華な爆発だったのに対し、「スペースチェイサー」の爆発は派手で豪快。

3面。緑色の高速ゾーンが設けられている。クリアパターンを知っていれば、なんてことはない!?

1980 SNK「SAFARI RALLY」

ライオンが動き出す。バグなのか、わざとなのか、よくわからないが尻尾が残る。

ライオンと衝突。だが、頭の部分に当ってしまった。??

派手なタイトル。森林の中からサファリラリーの文字が浮び上がってくる。

ドッカーン。爆発パターンは「スペースチェイサー」よりも豪快でビッグだ。

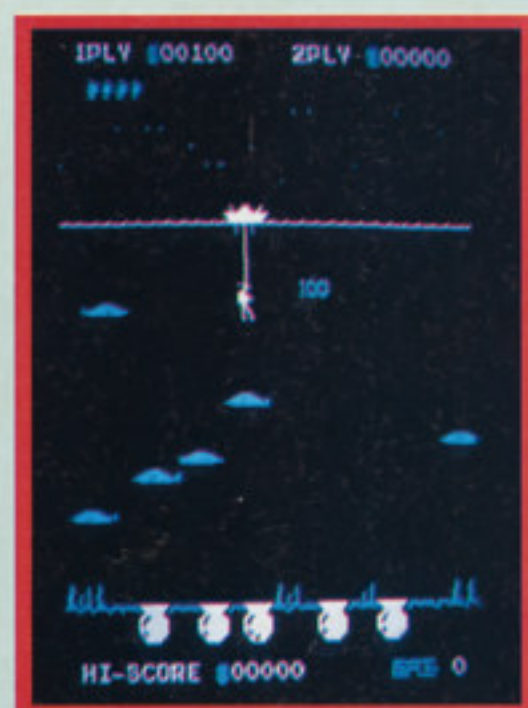
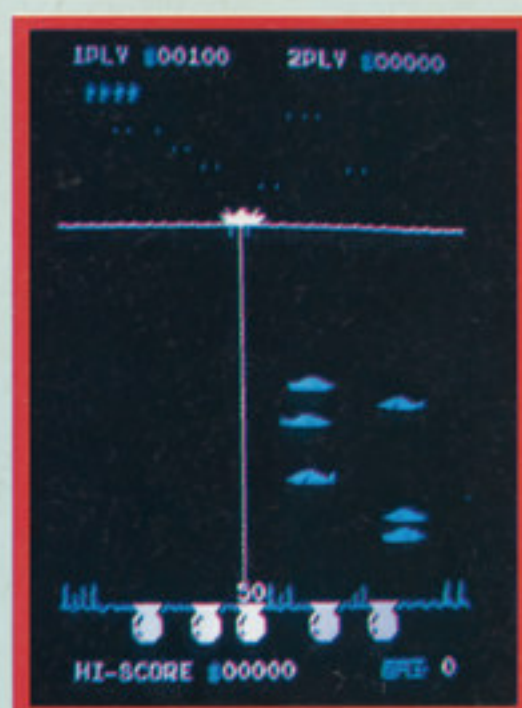
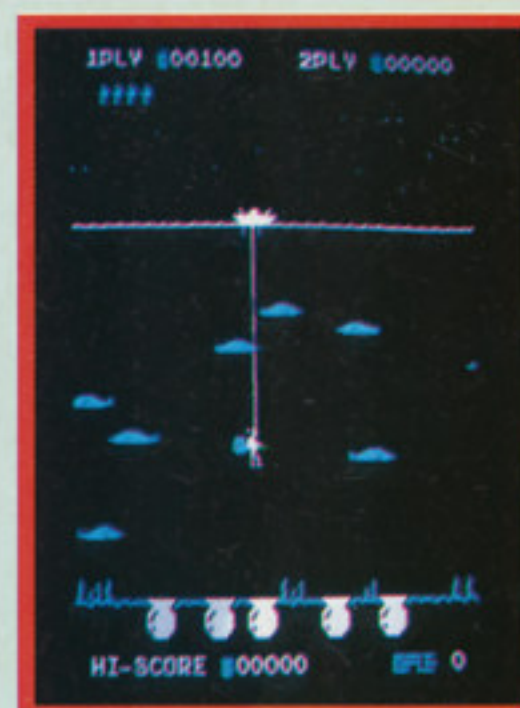
岩に衝突してマイカーが回転してしまっている。大幅なレーンチェンジが可能。

敵車が3台。さすがにこうなってくるとつらい。3台すべての先の先を読め。

「サファリラリー」は縦スクロールのドットイートゲームで、操作は左右移動と加速ボタン。単純な操作と明快なルールで、数あるドットイートゲームのなかでも難易度の低いものだ。対向車を避けて、ドットをクリアしていく。途中には岩が転がっていたりして、岩に衝突するとぐるぐるその場で回転してしまう。だが、ハイテクニックプレイヤーはそれを逆に利用して敵車から逃げたり、大幅なレーンチェンジを行う。サファリラリーというぐらいだから当然、動物が出現する。なんと、ひき殺すと得点が加算される。だが、動物の頭の部分に当ると、なぜかマイカーは爆発してしまう。爆発パターンはこれまたド派手で、画面の3分の1を覆い隠してしまう。

ステージをクリアすると、パソコンの文字キャラクターで描かれたような人の顔が現われて、〝ナイスプレイ〟と励まし、ウインクしてくれる。ステージをいくつもいくつもクリアしても延々、励ましの言葉は〝ナイスプレイ〟。それでも当時は、少しはうれしかったような気がする。当時のプレイヤーは、〝ナイスプレイ〟を何十回、いや何百回となく見るためにプレイし続けた。

1979 NAGANO GAME「海底宝探し」

「海底宝探し」はナガノゲームが開発し、ナムコが販売した宝探しゲーム。ナムコのブロック崩し、「ジービー」の基板にサブ基板を載せ、改造して作られた。

船から命綱を降ろし、海底へ侵入する。鮫はモリで刺し殺す。

海底に着いたら好きな壺を取る。このうち一つは、即死の罠だ。

宝の壺をもち帰り、また挑戦する。まったくの運だめしゲーム。

最後の2つ。どちらかが罠だ。生か死か、2つに1つ。

コテ。という情けない音とともに死んでしまう。そりゃないぜ。

ゲームオーバー。罠の位置はランダム。パターン攻略はできない。

浅草〝ゲーム博物館〟近況報告ただ今「ナムコ月間」開催中

浅草〝ゲーム博物館〟はただ今、ナムコのオールドゲームを一堂に集めた「ナムコ月間」を開催しています。某中古基板屋ではトップシークレットものの「ジービー」をはじめとし、システム86「ワンダーモモ」まで全40枚の基板を用意。18インチナムコきょう体に組みこみ、全機全台プレイ可能な状態に仕上げてあります。

懐かしい〝ブロック崩し〟をモチーフとした「ジービー」、「ボムビー」、「キューティーQ」。さらに上のコーナーで紹介したナガノゲーム「海底宝探し」。このゲームは「ジービー」からの改造で、その希少価値は「ジービー」以上。はじめて目にする人も多いかと思います。昔の基板は故障が多く、この「海底宝探し」にもさんざん酷い目にあわされました。今回のこの企画のために、いくつもの不良ソケットを交換し、2111という128バイトしかないふざけたRAMを交換し、配線図もないのでオシロスコープとテスターで正しく結線、コネクタを作り。パターンを追って、目は充血。そんな苦労の末にやっと「海底宝探し」は作動しました。

ナムコの名作といえば「ギャラクシアン」。名作になればなるほど、ヒットすればするほど、多くの模倣やコピーを生みます。今回はその改造コピーである「パート2〜4」も用意しました。エキサイティングな宇宙蠅の動きを御覧ください。

「ラリーX」や「ボスコニアン」はＮＥＷバージョンもそろっています。その難易度の違いに驚いてください。そのほかにも「パックマン」シリーズ、「リブルラブル」、「ドルアーガの塔」などの話題のゲームなどすべて、浅草〝ゲーム博物館〟で、堪能してください。１プレイは皆様にたっぷり楽しんでもらうよう全台オール50円。

〝ゲーム博物館〟は地下鉄浅草駅下車、徒歩15分。浅草５丁目、千束通り沿いにあります。ウインズ浅草からひさご通りを抜け、千束通りへ。しばらく歩くと右側に見えてきます。ちなみに吉原からは徒歩１分です。本誌読者に特別サービス。10月９日先着20名様にモトス新品ポップとアサルトポスターをプレゼント。

先月の記事を見て来店された方々のなかで、実際に行ってみたけれどもシャッターが閉まっていて入れなかったという人がいるかと思います。風俗営業法の検査の都合で店を閉めていた期間が、若干ありました。遠いところをわざわざ来てくれた人には、たいへんもうしわけなく思います。どうもすみませんでした。

懐かしのナムコオールドビデオゲームが一堂に会す、「ナムコ月間」。チャンスは残りわずかお急ぎください。

もちろんナムコオールドビデオゲームのほかにも、ベクターモニタ使用の魅力的なゲームもそろっています。

アップライトきょう体群。セガ「ヘッドオン」。アップライトきょう体横画面でお楽しみください。

"NEO・GEO=格闘ゲーム"という図式ができつつあるが、他のソフトもほしいぜ。

OH! NEO GEO

HYPER GAME MACHINE

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

龍虎の拳

©1992 SNK CORP.
12月11日発売　28,000円　容量102メガ
ゲーセンでは好評稼働中

102メガカートリッジの重さは何グラム?

長らくお待たせしました。今月は巷で大評判、NEO・GEO100メガシリーズ第1弾の「龍虎の拳」を紹介するぞ。とりあえず100メガ。1メガのROMが100個で、2メガのROMだったら50個だ。細かいことはわからぬが凄いことは確かだ。100メガシリーズというくらいだから、今後も続々発売されるはず。330メガは目の前だ。

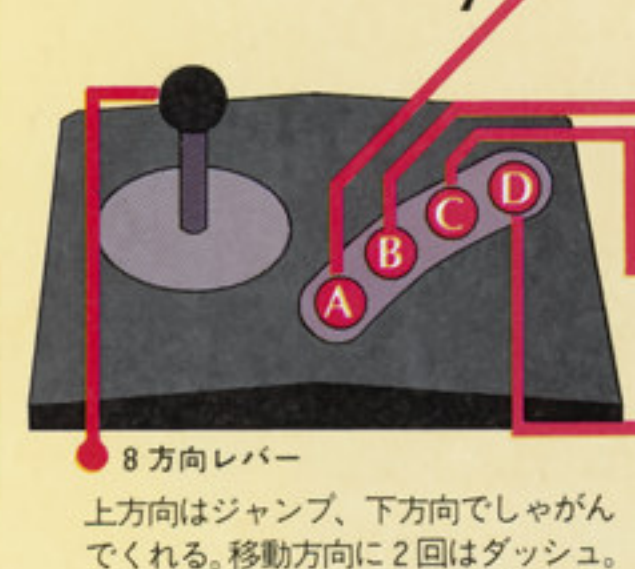
ルールは単純至極。蹴って殴ってぶっとばす。結果として目前の相手を倒せばいい。モードは1人用のストーリーモードと2人用の対戦モードがある。ストーリーモードのキャラクターは話の都合上2人、リョウとロバートしか選べない。対戦モードなら8人のなかから同じキャラクターも含めて自由に選べるぞ。いろいろ選んで使いやすいキャラクターを探し出せ。

もちろんキャラクターはいくつかの必殺技をもっている。しかし、リョウとロバートの必殺技は内緒。自分で探せ、とのSNKからのお達しだ。全部見つけてSNKにハガキを送れば免許皆伝 の証 がもらえるぞ。詳しくは……スペースがない。〝ネオジオなんでも相談室〟に聞いてね。電話番号は06-338-8188だ。

殴るわ
ただ殴るならサルでもできる。上下や強弱のコンビネーションを使え。対戦ならフェイントも有効。

クローズアップするわ
イカス場面になると画面がクローズアップするぞ。画面が見にくくなったりすることはないので安心。

挑発までするっすよ
挑発することによって相手の気力ゲージを下げる。気力がないと必殺技は使えない。ヤル気ナシ夫だ。

How to Play!

Aボタン　パンチをくりだす。Cボタンと同時に押せばアッパーがうなる。

Bボタン　俗に言うケリだ。押し続ければ気力が溜る。Aでもできるけど。

Cボタン　AやBボタンと組み合わせて強烈なパンチやキックをくりだす。

Dボタン　相手を挑発する。この姿を鏡で映して自分で見るのはツライ。

8方向レバー
上方向はジャンプ、下方向でしゃがんでくれる。移動方向に2回はダッシュ。

対戦型格闘アクションなら必殺技が重要ポインッだ!

リョウの虎煌拳
気を相手にぶつける。自分が左にいるときレバーを↓↘→に入れると同時にAボタンを押す。あ、言っていいの?

ジョンのメガ・スマッシュ
メガなスマッシュだ。やりかたは、リョウの虎煌拳と同じ。ここに紹介した必殺技は全部やりかたが同じだったりする。

藤堂の重ね当て
衝撃を地面から伝えてダメージを与える。足場が悪い場所ではやりたかない技だ。

ロバートの龍撃拳
リョウと同じ技だ。リョウが虎でロバートが龍ってわけ。2人合わせて"龍虎の拳"すか?

ボーナスステージはガッチリ選びましょう

ストーリーモードは全8ステージのほかに3つのボーナスステージがある。ボーナスステージをクリアすればいいことが満載だ。たとえば体力ゲージや気力ゲージが増えたり、スペシャルな必殺技が使えるようになったりする。また、必殺技の出しかたを教えてくれることもあったりする。やれ。

右端の必殺技修得ステージ以外は何度でも選べるぞ。

ビール瓶や
タイミングよくボタンを押してビール瓶を割る。失敗すると瓶が飛んでしまう。情けないぞ。

氷柱を割れ!
ボタンを連射して制限時間内にパワーを溜める。うまくやれば体力ゲージがちょっと増えるぞ。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!

モンスター同士が対決する対戦型格闘アクションゲームだ。最近スーパーファミコンに移植されたそうだが、モンスターの質感はこっちのほうが断然よい。セールスポインツは対決よりも舞台となっている町を破壊するほうが楽しいってことだ。住人に迷惑をかけまくる。最高だぜ。

キング・オブ・ザ・モンスターズ©1991 SNK
19,800円　容量55メガ

BEメガ読者プレゼント 1992年11月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、11月8日(当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌1月号の「びーぷるランド」で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL03-5488-1216）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年10月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む)、あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 ソニック「バルセロナオリンピック」バッジ

10名

9月号でも紹介したヨーロッパ製バッジ。ちょっとタイミングがはずれちゃったけど、貴重だよ。

非売品／提供：株式会社セガエンタープライゼス

4 「セガUFOキャチャーぬいぐるみ」セット

3名

ソニックが大好きなのにどうしても取れないっていう人いないかな。そこで編集部から特別プレゼント。

提供：BEメガ編集部

5 「JEF UNITED」オリジナルTシャツ

3名

NEWSでお伝えしたとおり、今後MDユーザーにはお馴染みになる「JR古河」のTシャツを。

提供：BEメガ編集部

6 (株)ソニックオリジナルステッカー

10名

SF外伝の制作発表に驚喜しているG.G.ユーザーも多いでしょう。これを貼って待ってようね。

非売品／提供：株式会社ソニック

INFORMATION

しばらく元気のなかったMD界だが、コナミの参入でようやく活気づいたような気がする。「ランドストーカー」も前人気は高いし、「ぷよぷよ」はあるしソニックスもあるし、ここしばらくはユーザーも安心だろう。

ところが、来年の目玉があまりないのが頭痛の種だ。

問題はいろいろあるが、とにかくユーザー、メーカー、雑誌がいまの信頼関係を保っていけば、明るい展望も開けるだろう。

もしそうでなくなったときは、セガの32ビット機の時代もないだろう。

次号は、11月7日(土)発売です。

質問テレフォン

03・5488・1216

月曜日〜金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】(ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

【応募要項】 ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司

●副編集長
近藤 裕

●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
石坂英作

髙橋 栄
大内めぐみ
錦織 正
（スタジオハード）
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
脇野佳昭
(MUSE HOUSE)
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃

Special Thanks.
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)

●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋

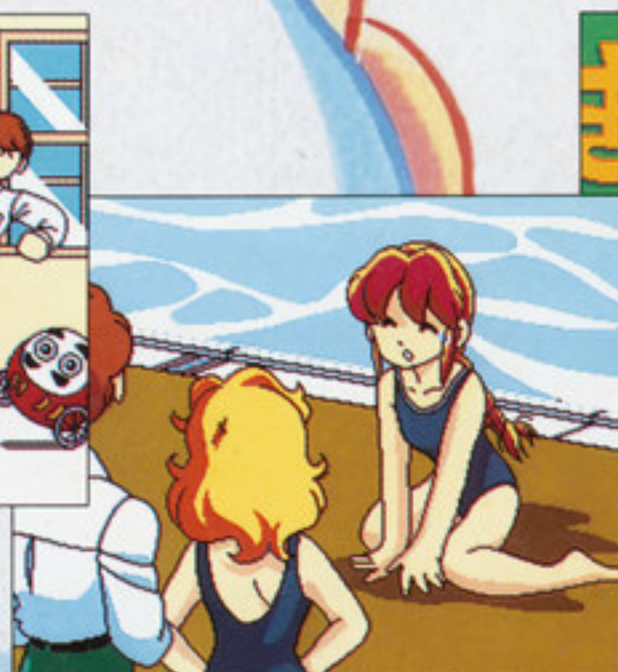
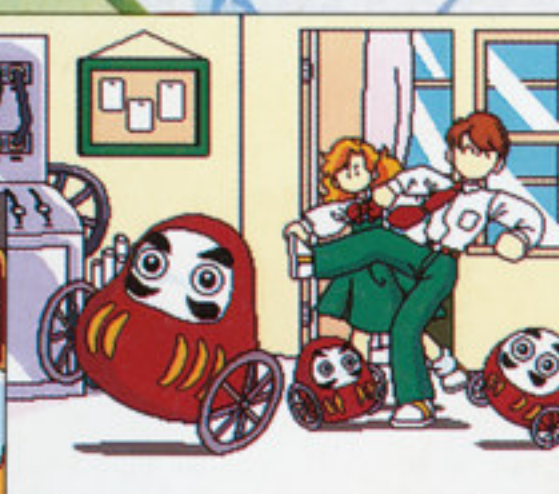
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚 義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸

●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
中平アケミ

●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男

●イラスト
山内 真
八重樫彩藏
吉村勇子
湯川安芸子

●校正
アレフ

●印刷
大日本印刷株式会社

麻雀ゲーム

ぎゅわんぶらあ

自己中心派2

激闘! 東京マージャンランド編

MEGA DRIVE MEGA-CD

MEGA-CD専用

WELCOME TO THE MAHJONGLAND

東京マージャンランドは，16のアトラクションと3つのレストランからなっている．ここで行なわれるイベントを紹介しよう．

■ストーリー麻雀・・・雀士達のレジャーランド“東京マージャンランド”．しかしそこには，邪悪な陰謀が渦巻いていたのだ!! この状況を知った豊臣くんと，ボクは各アトラクションで手強いやつらと戦うんだよ．アトラクションによっては，シングルマッチとタッグマッチがある．シングルは半荘終了時に浮きの場合，タッグでは2人の合計得点が相手より上回った場合にクリアとなるんだな．

■デート麻雀・・・・・入手困難な東京マージャンランドのチケットをやっと手にいれたんだから，意中の彼女をデートに誘ってみよう!! 彼女のハートを射止めるのは，もちろんキミの雀力にかかっているんだよ．彼女に嫌われてデートが失敗した時がゲームオーバーになるんだ．キミは『永遠の愛』を勝ちとることができるかな??

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

BEEP! ▶メガドライブ◀
1992 11月号
NOVEMBER
1992年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻11号通巻95号
発行人：孫正義
編集人：橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円（本体466円）

1992年12月6日。
遊びの超新星、10,000人夢体験。

Legend of Planet Mega

遊星 Sega World

セガの誇るハイテク・エンターテイメントのすべてが、ここにある。
人気のゲームや未発表ゲームの数々が無料体験できちゃうセガワールドだ！

セガの最新ハイテクエンターテイメントがここに結集。レースゲームの革命児「バーチャ レーシング」をはじめ、見た事もないゲームの未来形をたっぷり体験できる1日だ。シリーズ第2弾でさらにパワーアップした、年末超話題作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」、期待度200％のメガCDソフト「聖魔伝説3×3EYES（サザンアイズ）」などの、ここでしか楽しめないとっておきのコーナーや、最新、未発表のメガドライブ＆メガCDソフトが、ドドーンと勢ぞろいして君を待っているぞ！また、バーチャ レーシングで激突バトルの「遊星セガグランプリ」や、人気の「UFOキャッチャー選手権大会」で腕だめし。豪華賞品大放出プレゼントの大抽選会などなど、見逃せないイベントが盛り沢山の「遊星セガワールド」で、セガの底ヂカラを見てくれ！！

バーチャ レーシング

ポストへ急げ！「遊星セガワールド」入場券プレゼント！

官製ハガキに、住所、氏名、年令、電話番号を明記のうえ、下記まで応募してください。抽選で10,000名様を「遊星セガワールド」にご招待いたします。1枚の入場券で2名様までご入場いただけます。

- 応募先／〒104-91 東京都中央区京橋局私書箱11号「遊星セガワールド」事務局Ａ係
- 発表／入場券の発送をもって代えさせていただきます。尚、発送は11月中旬より。
- 旅費・交通費は各自のご負担とさせていただきます。
- お問い合わせ／「遊星セガワールド」事務局 TEL 03-3563-8683

1992.12.6(日) 東京 両国国技館

高橋由美子もやってくる。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-39-5 東品川事業所
電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

Printed in Japan
T1017659110485
雑誌17659-11